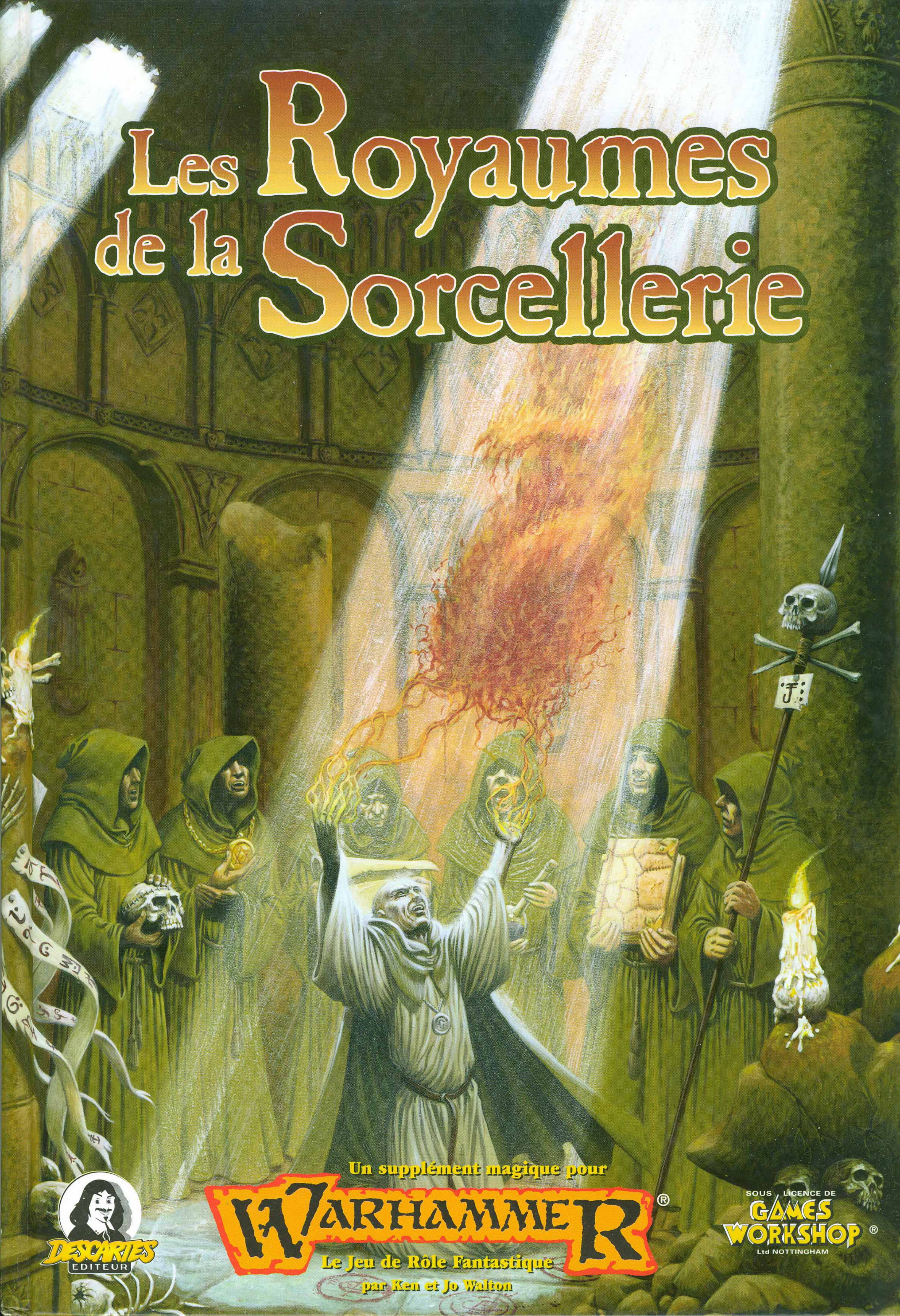

Les Royaumes de la Sorcellerie
Un supplément magique pour
WARHAMMER®
Le Jeu de Rôle Fantastique
par Ken et Jo Walton
DESCARTES EDITEUR
SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP® Ltd NOTTINGHAM



Le supplément magique pour Warhammer, le Jeu de Role Fantastique

Par Ken et Jo Walton
Édition par Martin Oliver

Illustration de couverture par **Ralph Horsley**
Conception de couverture par **Peter Gifford**
(www.universalhead.com)

Textes additionnels
Jonathan Green, Carol Johnson, Alfred Nunez, Martin Oliver, Anthony Ragan, Iain Smedley, Ian Sturrock, James Wallis

Matériel additionnel
par Graeme Davis, Phil Masters, Andrew Morris, Alfred Nunez, Martin Oliver

Illustrations des pages intérieures
Tony Acklan, Radoslaw Gruszewicz, John Keane, Karl Kopinski, Rik Martin, Russ Nicholson, Tomasz Oracz et Adrian Smith

Éléments graphiques
Ralph Horsley, Tomasz Kowalik, Russ Nicholson

Maquette et production
Carol Johnson, James Wallis

Nos sincères remerciements et toute notre reconnaissance à :
Kevin Bronakoski, Graeme Davis, Marc Gascoigne, Ed Gross, Richard Iorio II, Stephen Hudson, Alfred Nunez, Anthony Ragan, Iain Smedley, Ignacy Trzewiczek, tout le personnel de Games Workshop et les fidèles qui ont attendu aussi longtemps.

Pour l'inspiration, les discussions et toute leur aide les auteurs voudraient remercier :
Nina Baur, Graeme Davis, Rob Fey, Sebastian Graubner, Peter Huebner, Chris Jackson, Phil Masters, Andrew Morris, Alfred Nunez, Martin Oliver, Oliver Rosenkranz, Graydon Saunders et James Wallis. Enfin, des remerciements tout particuliers à la Blades Street Tribe ; Erik Engnok, Artemis Fortune, Jed, Kai Gildhorn, Smoky Hargreaves, Siegfried Sassoon, et notre invité d'honneur Diem Manstrock.

Version française
Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Dominique Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Nexus, Guillaume Rohmer**
Titre original : **Realms of Sorcery**

Version française éditée par : Jeux Descartes
1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Sous licence de : GAMES WORSHOP Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0229-3
Édition et Dépôt légal : novembre 2002

Ken Walton est un auteur de Lancaster, Angleterre, dont le premier article a été publié dans *White Dwarf*. Il s'est écoulé quelque temps avant la parution de *GURPS Celtic Myth*, qui a été suivie de contributions à divers magazines et suppléments de jeux de rôle, la plupart co-écrit avec Jo. Il passe ses étés en Allemagne, où il se sent comme chez lui après avoir joué pendant de nombreuses années à **WJRF**, même si les skavens sont beaucoup moins nombreux. Il compte se "retirer" à la campagne et devenir membre d'une communauté. Sa plus grande ambition est de posséder un exemplaire des mythiques *Royaumes de la Sorcellerie*.

Jo Walton vit à Swansea, Pays de Galles, avec son fils Sasha. Elle possède une licence en Histoire Ancienne, obtenue à l'Université de Lancaster. Parmi ses précédentes publications figurent *GURPS Celtic Myth* (1995, avec Ken Walton) et des contributions à **WJRF**, *GURPS*, Last Unicorn et divers magazines. Son premier roman, *The King's Peace*, a été publié chez Tor en octobre 2000, et la suite, *The King's Name*, en décembre 2001. Un recueil de poèmes, *Muses and Lurkers*, a été publié par Rune Press en avril 2001.

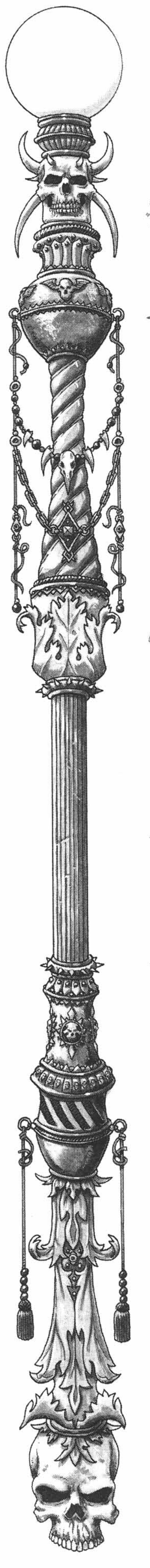


Table des Matières

Chapitre 14: Magie Interdite

Chapitre 15: Magie Skaven

Chapitre 16: Magie des Peaux-Vertes

Chapitre 17: Répurgateurs

Chapitre 18: Sorts: Lancement et Création

Chapitre 19: Objets Magiques

Chapitre 20: Sortilèges

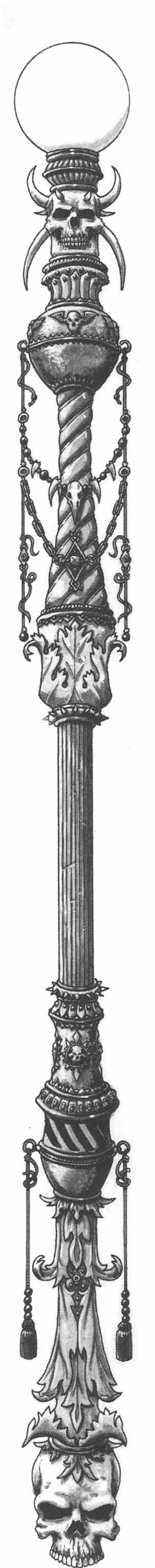
Chapitre 21: Familiers

Chapitre 22: Secrets des Arcanes

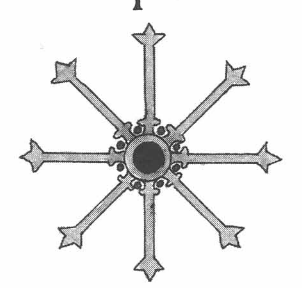


Appendice

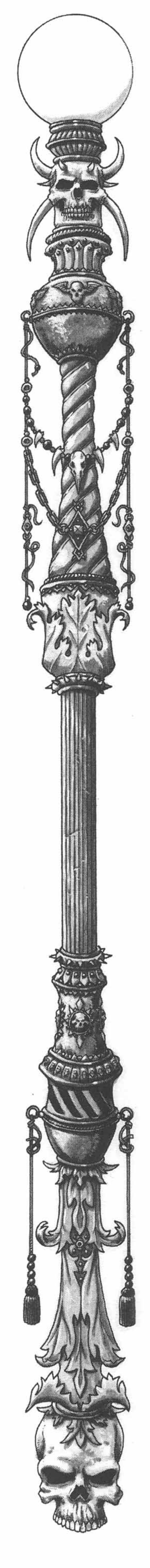

RUSS NICHOLSON



Chapitre 1



Une Histoire de la Magie



"Alors Gerhard, nous sommes d'accord pour tirer à la courte paille?"

"Nous sommes d'accord, Erich."

Les flammes des bougies se reflétaient dans les yeux des deux hommes. Installés dans la pièce souterraine, ils étaient entourés de papiers, de manuscrits, de parchemins et de livres rédigés dans diverses langues antiques, les pages marquées, les marges noircies de notes griffonnées. Une table était couverte d'un fatras d'équipement alchimique, au verre froid et noirci.

Les deux hommes se tenaient à côté de la table principale. Ils avaient repoussé les documents pour dégager une surface sur laquelle ils avaient posé une petite fiole, à moitié remplie d'un liquide sombre ressemblant à du pétrole ou à du goudron. Il avait fallu treize années pour produire cette modeste dose: neuf ans de travail pour Erich dans la bibliothèque du Collège Étincelant, et quatre ans de labeur alchimique pour Gerhard. Et tout cela reposait uniquement sur une légère divergence dans les archives historiques: une allusion selon laquelle le mage elfe Teclis aurait menti en affirmant à Magnus le Pieu que les humains ne pouvaient percevoir les huit couleurs de la magie.

"Les pailles, Erich."

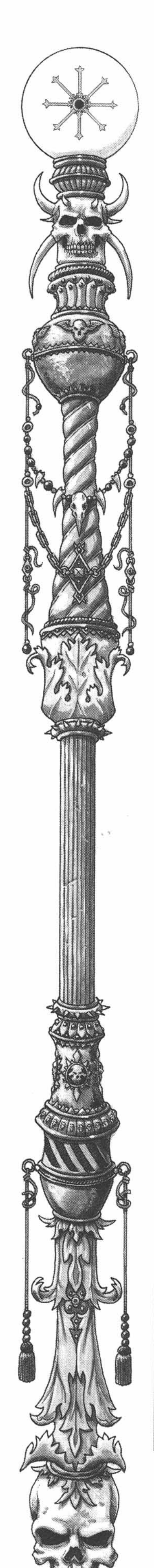
"Elles sont là, Gerhard." Le plus âgé tendit son poing fermé, deux pailles dépassant entre ses doigts. Le plus jeune en prit une et tira lentement. Elle était longue. Erich ouvrit son poing, et laissa tomber par terre la tige la plus courte. Sans la moindre hésitation, il attrapa la fiole, la porta à sa bouche et avala son contenu. Gerhard parut momentanément surpris, mais pas déçu.

"Assieds-toi, Erich, assieds-toi. Détends-toi, concentre-toi. Laisse-lui le temps d'agir. Dis-moi ce que tu vois."

Erich resta debout, s'agrippant au bord de la table, les yeux écarquillés. Alors que Gerhardt le regardait, ses pupilles se contractèrent jusqu'à n'être plus que des têtes d'épingle, sa voix se mit à trembler.

"Je vois... Je vois la magie, Gerhard. Je vois ses courants et ses marées. Je la sens courir à travers le monde, à travers toi et moi. Elle est tellement, tellement... Et je vois ses divisions! Gerhard, je la vois se fractionner. Je vois l'Étincelante et le Jade et l'Améthyste... L'Or... Je vois les huit se déployer comme les fibres dans un métier à tisser! Et Gerhard, je vois au-delà; je les vois tournoyer et s'unir pour former la source pure, l'essence, le fondamental... La Magie Noire! Gerhard, je vois le..."

Il y eut comme un déchirement et les os du visage d'Erich se bombèrent, comme s'il avait été frappé de l'intérieur, comme si quelque chose cherchait à sortir. Un liquide noir coula de son nez et sa bouche s'ouvrit, de plus en plus grande. Gerhard se retourna et s'enfuit de la pièce en hurlant, s'enfonçant dans la sombre nuit de Nuln.



La Magie du monde de Warhammer est une force puissante mais capricieuse, plus proche du Chaos que ne sont prêts à l'admettre la plupart des sorciers. Capable des plus grands bienfaits, elle est le plus souvent utilisée à des fins égoïstes, et par amour du pouvoir. Le pouvoir est toujours corrupteur, mais celui de la magie l'est peut-être plus que tout autre. De nombreux sorciers se sont engagés dans cette carrière pour rendre le monde meilleur – ils sont néanmoins devenus ces créatures répugnantes qui communient avec les morts dans la puanteur des charniers, guettant à tout instant le pas d'un répurgateur devant leur porte.

Ceux qui pratiquent la magie dans le Vieux Monde reçoivent respect et admiration, mais ils sont aussi redoutés. Les autorités de l'Empire reconnaissent avoir besoin de sorciers dans leurs armées, mais ne leur accordent qu'une confiance minimum. Tous les sorciers doivent posséder une licence; ceux qui n'en ont pas doivent se montrer très discrets. Et même un sorcier en règle peut être pris à partie par des ignorants en colère de l'espèce des lyncheurs dans un village reculé, s'il vient à étaler ses pouvoirs quand une épidémie détruit le cheptel ou les cultures.

Histoire de la Magie

Les premiers et les plus grands maîtres de la magie sont les elfes hauts, qui ont appris leur savoir auprès de ces êtres mystérieux que l'on appelle les Anciens. Les rares archives de l'époque sont conservées dans les 800 mètres d'élévation de la Tour d'Hoeth, le centre de toutes les connaissances magiques elfes, uniquement accessible aux sorciers et aux savants elfes du plus haut rang.

La Venue du Chaos

De toutes les races civilisées du monde de Warhammer, seuls les elfes hauts conservent des archives de l'époque précédant la venue du Chaos, des archives obscures et parfois contradictoires. On doit l'un des récits les plus pittoresques à l'érudit elfe haut Baratheon, qui mourut il y a 7000 ans.

Vraiment; c'était l'Âge d'Or. Les elfes vivaient en paix et en harmonie à Ulthuan, et rien ne laissait présager le mal qui allait s'abattre. En ce temps-là, d'après ce que l'on dit, les Anciens venaient encore voir notre peuple, leurs puissants vaisseaux navigants entre les étoiles comme nos bateaux parcourent les océans du monde. Ils nous apportaient un grand savoir, et nous offraient des plantes et des animaux inconnus.

À cette époque, alors que les humains et les nains n'étaient que des primitifs se nourrissant de racines dans les jungles obscures des Terres du Sud, les elfes hauts s'asseyaient au pied des Anciens et absorbaient leur sagesse.

Baratheon poursuit en décrivant les us et coutumes des elfes hauts de cette époque glorieuse, avec des détails si vivants que beaucoup d'érudits estiment que le récit doit plus à l'imagination de Baratheon qu'aux faits. Mais quant aux événements qui ont conclu cette période, la majorité des experts s'accordent:

Puis vint le temps du mal. Personne ne saura jamais ce qui a provoqué le grand désastre; les pouvoirs des Anciens étaient si éloignés de notre maigre compréhension que les raisons de leur erreur, si erreur il y eut, ne seront jamais connues. Mais en un seul jour d'horreur, le monde changea définitivement.

Dans le nord lointain, les Anciens avaient utilisé leurs pouvoirs mystérieux pour bâtir un grand portail. C'est par là que leurs puissants vaisseaux célestes arrivaient dans notre monde, après avoir bravé le vide du Chaos qui sépare les étoiles. Sans aucun avertissement, ce portail s'effondra. Peut-être que les mécanismes antiques qui le maintenaient avaient cédé ou qu'une puissante créature venue du vide avait forcé le passage malgré les protections des Anciens. La cause reste un mystère; seuls les résultats sont connus. Le portail se dilata et un rayonnement noir se déversa sur le nord. Les hordes du Chaos pénétrèrent dans un monde paisible qui n'était pas préparé à une telle horreur. Des énergies terrifiantes jaillirent et déformèrent tout ce qu'elles touchaient. Dans le sillage de cette marée de changement, de nouvelles races maléfiques apparurent. Des démons se mirent à parcourir la terre, rassemblant des armées et massacrant tout sur leur passage. Une période de ténèbres s'était abattue sur le monde, et ceux qui survivaient enviaient les morts.

Nul ne sait ce qu'il advint des Anciens. Les elfes hauts se replièrent dans leurs forteresses, décidés à opposer une ultime résistance aux forces du Chaos. Ce fut alors que le roi-héros Aenarion s'empara de l'Épée de Khaine et livra des batailles dont les récits figurent encore dans les chants de notre peuple. Lui et ses armées combattirent pendant de longues années. Il semblait parfois que les serviteurs du Chaos étaient repoussés, mais ils revenaient toujours et en plus grand nombre. Le pouvoir distordant du Chaos continuer de se déverser sur la terre, et les vierges donnaient naissance à des monstres et à d'immondes abominations dans les lieux sombres du monde. La magie scintillait sur les sommets de l'Île d'Ulthuan, focus naturel des plus grands pouvoirs de la sorcellerie.

Finalement, l'ami et compagnon d'armes d'Aenarion, Caledor Dompteur de Dragon conçut un plan désespéré pour mettre un terme à l'horreur. Ayant étudié la magie au pied des Anciens dans la paix de l'Âge d'Or, il en savait plus que tout autre sur la nature de l'énergie qui se déversait par le portail. Aenarion était persuadé que son plan était voué à l'échec, et il interdit plusieurs fois qu'il soit appliqué. Mais la situation ne cessa d'empirer jusqu'à ce qu'il semble certain que le Chaos allait tout conquérir. Après avoir réuni les plus grands mages d'Ulthuan, Caledor entama un puissant rituel sur l'Île des Morts, au cœur même du royaume elfe. Il voulait ouvrir un portail dans la réalité et renvoyer les puissances du Chaos vers leur propre domaine, les chasser d'un monde qui pourrait alors redevenir lui-même.

Les forces du Chaos comprirent ce qui était en train de se passer dès le début du rituel. Les Quatre Puissances – Khorne, Slaanesh, Nurgle et Tzeentch – se réconcilièrent pour riposter ensemble et préserver leur domination. Les forces des elfes hauts se replièrent vers l'Île des Morts afin de protéger les mages des armées maléfiques qui les

assiégeaient. Les dragons de bataille d'Ulthuan assombrissaient le ciel, tandis qu'en mer les navires elfes affrontaient des monstres immenses dans les eaux bouillonnantes.

Alors que le vortex commençait à se former, les nuages s'assombrirent, un vent immonde souffla du nord et des éclairs marbrèrent le ciel. Les forces d'Aenarion luttaient férocement contre de gigantesques démons, et les mages poursuivaient leurs incantations désespérées. Le plus faible s'effondra bientôt, le cerveau calciné, la chair arrachée à ses os par la puissance des forces qu'il tentait de contrôler. Mais les autres continuaient de chanter, car ils savaient que s'ils arrêtaient, le rituel échouerait et le monde serait soumis au Chaos. Dans le même temps, Aenarion livrait sa dernière bataille, l'épée de Khaine couverte du sang et des tripes des démons.

Lentement le pouvoir du puissant enchantement se construisait. Des éclairs jaillissaient au sommet des montagnes, tous dirigés vers l'Île des Morts. Les nuages s'engouffraient dans une sombre tornade palpitante qui absorbait dragons et démons. La terre tremblait; au sein de la bataille, la magie crépitait sur les armures et les armes; l'air devenait si épais qu'il était difficile de respirer.

Le sort fut enfin achevé. Les quelques survivants de ce jour terrible ont décrit un immense éclair aveuglant, comme si l'Île des Morts avait disparu dans une grande tempête d'énergies magiques. Caledor et ses mages avaient fait de leur mieux, mais ils étaient trop peu nombreux. Le rituel n'avait que partiellement réussi. Un vortex s'était ouvert pour aspirer l'énergie magique qui polluait le monde, mais les mages se trouvèrent emprisonnés à l'intérieur, revivant éternellement les derniers instants de cette terrible bataille.

Mais l'énergie du Chaos était aspirée de la terre et les démons commencèrent à tomber, privés du pouvoir magique dont ils avaient besoin pour survivre. Les derniers guerriers elfes, couverts de sang, épuisés, entourés par les cadavres de leurs compagnons d'armes, commencèrent à lancer des cris de joie – mais leur liesse fut de courte durée. L'Île des Morts était l'épicentre d'immenses raz-de-marée. De gigantesques murs d'eau balayèrent les fiers vaisseaux elfes et détruisirent forêts et colonies tout autour d'Ulthuan. Ceux qui en eurent le temps s'enfuir, mais pour beaucoup il fut impossible d'échapper au déferlement des eaux.

Il fallut de longues années pour que la civilisation des elfes hauts se remette de ce désastre. Le pouvoir du Chaos fut réduit par le grand vortex qui aspirait la magie hors du monde, mais il ne fut pas anéanti et l'immense corruption qui avait ravagé le monde perdura. Confinées aux terres du Chaos sous l'énergie vacillante du portail nord, les hordes maléfiques continuent de se déverser sur le monde sans avertissement, déterminés à tout conquérir. Nous devons rester éternellement sur nos gardes.

La description que Baratheon fit de la création du grand vortex est particulièrement vivante et détaillée, mais elle diffère de celle des autres érudits. Certains affirment que les Anciens possédaient deux portails interdimensionnels, un au Pôle Nord, et l'autre au Pôle Sud. Parmi ceux-là, quelques-uns affirment que le portail du sud a dû également s'effondrer. Dans ce cas, le Chaos pourrait rassembler ses forces de ce côté-là comme il le fait au nord. De très rares explorateurs se sont montrés assez téméraires pour se rendre dans les Terres du Sud, et aucun n'est revenu. Certains voyageurs prétendent que les elfes hauts possèdent une citadelle, la Forteresse de l'Aube, à l'extrémité la plus méridionale des terres du sud; au-delà, personne ne sait rien.

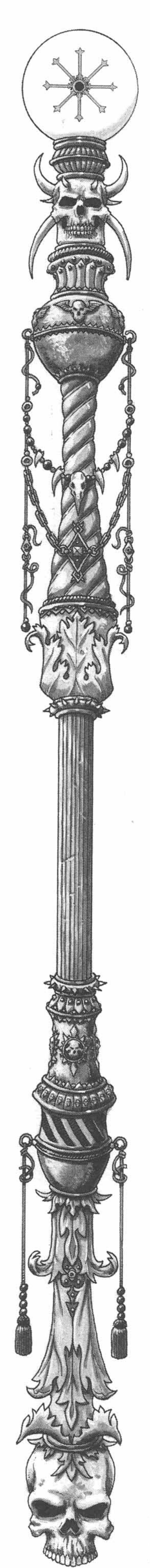
Quant aux Anciens, il ne reste d'eux que des souvenirs et un mythe. Plusieurs historiens du Vieux Monde affirment que l'on peut encore trouver les ruines de leur civilisation dans les régions inconnues du monde. Des explorateurs ont même affirmé avoir découvert les Anciens en personne. Mais d'après leurs récits, il ne s'agissait que de descendants dégénérés de cette antique race supérieure, vivant à peine mieux que des animaux dans les jungles de la lointaine Lustrianie, au milieu des cités en ruine de leurs puissants ancêtres. D'autres avancent toutefois une théorie différente – un empire de reptiles garderait les derniers représentants de cette civilisation déchue. Les gens croient ce qu'ils veulent, mais qui peut dire quel étrange et écrasant savoir, quelles mystérieuses machines recèlent encore les lieux cachés et dangereux du monde?

La Montée de la Magie

Pendant que les elfes hauts combattaient les forces du Chaos à Ulthuan, la situation dans le Vieux Monde était effectivement dramatique pour les humains et les nains. Ignorant tout de ce qui s'était produit dans le nord lointain, ils ne pouvaient être qu'horrifiés de voir leurs enfants naître déformés et hideux, tandis qu'eux-mêmes se transformaient en mutants et en hommes-bêtes immondes sous l'influence corruptrice du Chaos. D'étranges créatures apparaissaient dans les forêts du Vieux Monde et commençaient à chasser les peuples primitifs. De petits groupes de chasseurs humains furent contraints de se réunir dans des habitats fortifiés pour se protéger de la menace des chimères, griffons, manticores et autres monstres.

Seuls les humains possédant une résistance naturelle au Chaos survécurent à ces premières années, et même ceux-là furent affectés. Quelques-uns s'aperçurent qu'ils parvenaient à manipuler les étranges énergies nouvelles qui s'agitaient autour d'eux, car le pouvoir déformant du Chaos contient aussi le pouvoir de la magie. C'est ainsi que les premiers magiciens, sans trop comprendre ce qu'ils faisaient, commencèrent à pratiquer leur art. L'invention des rituels et des sortilèges leur donnait un moyen de contrôle sur leur monde, un contrôle que leur enviaient ceux qui n'avaient pas ce pouvoir. Mais beaucoup disparurent: ne comprenant pas la relation qui existait entre magie et Chaos, ils furent corrompus, devinrent nécromants et démonistes ou se tournèrent vers l'adoration des immondes dieux du Chaos.

Pendant ce temps, les nains étaient menacés de toutes parts. Ceux qui le purent se réfugièrent sous terre pour



éviter le cataclysme qui suivit l'effondrement des portails interdimensionnels. Quand ils revinrent à la surface, ils trouvèrent une terre lacérée et déformée. Ils sortirent tristement leurs armes et entreprirent de reconquérir leur héritage.

Ils n'échappèrent pas tous à la marque du Chaos. Un groupe installé à l'est perdit contact avec ses voisins occidentaux. La corruption les a dévorés il y a bien longtemps, et maintenant, sur les Terres Sombres au-delà des Montagnes du Bout du Monde, les sorciers nains du Chaos dirigent un vaste empire d'esclaves orques et gobelins depuis la tour maléfique de Zharr-Naggrund. Les peuples du Vieux Monde les ont oubliés depuis longtemps, mais leur pouvoir ne cesse de grandir et ils pourraient décider un jour de revenir sur les terres occidentales de leurs ancêtres.

L'Émergence de la Sorcellerie

C'est au cours des années qui suivirent les incursions du Chaos que les humains progressèrent le plus dans la compréhension de la magie. Les races anciennes avaient déjà acquis une maîtrise considérable sur cette force mystérieuse – il ne leur restait plus grand-chose à apprendre. Les humains ne faisaient alors aucune distinction entre sorcellerie et pouvoir divin. De telles capacités étaient considérées généralement comme un cadeau de la Déesse Mère. Mais les praticiens séculiers de ces arts se firent progressivement plus nombreux.

La plupart improvisaient du mieux qu'ils pouvaient, apprenant à force d'essais et d'erreurs, un peu comme le font les sorciers des taillis de nos jours. D'autres commencèrent à se regrouper pour tenter de comprendre les principes qui contrôlaient la magie. Une équipe en particulier, influencée par la discipline émergeante de l'Alchimie, partit du principe que la magie devait être (comme tout le reste) composée des mêmes briques qui formaient le monde, ou peut-être d'équivalents plus purs et plus énergétiques. Avec le temps, ce credo devint l'Élémentalisme.

Tous les développements n'allaient pas forcément dans le bon sens. Les humains progressaient à tâtons et il était inévitable de voir les faibles et les avides se servir de ce nouveau pouvoir pour satisfaire leurs propres ambitions. Quand certains cherchaient à améliorer la vie, d'autres voulaient contrôler la mort. Quand certains se réjouissaient de charmer les esprits des plantes et de l'air, d'autres se tournaient vers les ténèbres et découvraient, tapies dans les ombres, d'étranges entités cruelles et avisées. Lentement, leur nombre grandissait. Lentement, leur savoir se répandait et augmentait. Lentement, la nécromancie et la démonologie s'ajoutèrent au répertoire des disciplines magiques.

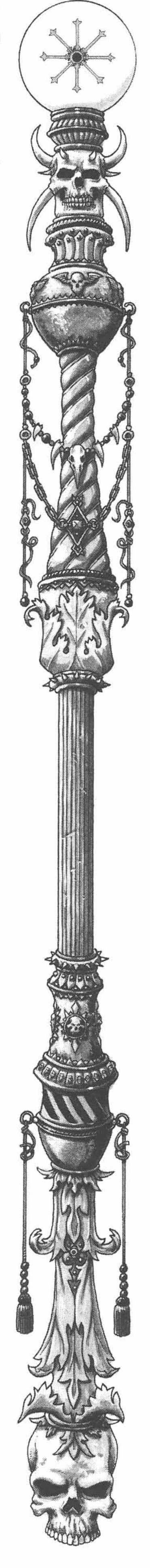
L'Héritage des Elfes Hauts

Pendant les 7000 ans qui suivirent la chute des Anciens, il y eut beaucoup de contacts entre les elfes hauts d'Ulthuan et le Vieux Monde. Il circule encore de nombreuses histoires sur les grandes guerres qui ont opposé les elfes et les nains, mais cela n'a guère d'intérêt pour un spécialiste de la magie. Les elfes hauts avaient appris à manipuler les énergies qui s'écoulaient par le portail interdimensionnel du nord, même si certains furent corrompus et se mirent à adorer les Dieux Noirs. Des elfes noirs de Naggaroth, on ne sait pas grand-chose dans le Vieux Monde en dehors des rumeurs qui prétendent que les elfes hauts d'Ulthuan leur livrent sans répit une guerre impitoyable. Parmi tous les peuples connus dans le Vieux Monde, les elfes hauts sont ceux qui possèdent les plus grandes capacités à manipuler la magie. Quand les humains tâtonnaient encore dans la magie mineure et que naissaient les nations que nous connaissons aujourd'hui, les elfes d'Ulthuan maîtrisaient déjà un puissant ensemble de connaissances mystérieuses qu'ils utilisaient contre leurs ennemis chaotiques.

C'est pourquoi aux jours les plus sombres de l'Empire, durant la grande Incursion du Chaos de 2302 CI, Magnus le Pieu demanda aux elfes hauts leur aide magique. De nombreux sorciers – des gens qu'aujourd'hui on classerait parmi les élémentalistes et les sorciers des taillis – avaient répondu à son appel mais, devant les forces du Chaos qui s'avançaient vers le sud à travers Kislev et hurlaient aux frontières de l'Empire, leurs pouvoirs magiques étaient trop faibles et trop facilement corrompus pour être d'un grand secours.

Magnus envoya son ami Pieter Lazlo en émissaire auprès des elfes pour les supplier de venir à l'aide. Lazlo prit la mer sur l'*Espoir de Sigmar* à Marienburg avec un équipage trié sur le volet, sans savoir comment il serait accueilli. Dès qu'il quitta le port, le bateau fut assailli par les périls: le temps, perturbé par l'activité croissante du portail interdimensionnel, n'avait jamais été aussi mauvais, et le capitaine du port de Marienburg les supplia de ne pas partir, craignant de les voir couler avant même d'avoir atteint la mer. Les tempêtes se succédèrent pendant la traversée de la Mer des Griffes et l'entrée dans la Mer du Chaos. À ce moment-là, une vague aussi haute que les murs d'Altdorf brisa leur mât principal et le bateau dériva très loin de sa route tandis que les hommes s'acharnaient à le réparer. Une semaine plus tard, ils furent attaqués par un vaisseau de guerre des elfes noirs, et ce fut une nouvelle tempête qui sauva l'expédition de la destruction en séparant les deux navires. La présence des elfes noirs si près d'Ulthuan laissait présager que tout n'allait pas pour le mieux dans la terre natale des elfes hauts.

Ce fut un bateau pitoyable et ravagé qui entra enfin dans le port de Lothern, son équipage épuisé par le manque de nourriture, les blessures et le scorbut. Le spectacle qui les attendait ne fit rien pour améliorer leur moral. Quand ils passèrent devant le grand phare de la Tour Scintillante, l'imposante structure blanche était noircie par la fumée et la plupart de ses mille lampes étaient brisées. Les Détroits de Lothern étaient envahis par les épaves flottantes des vaisseaux de guerre et les cadavres des marins noyés. Le pilote qui monta à bord pour les guider à travers les imposantes Portes fortifiées d'Émeraude parla d'un grand siège. Pendant des jours, les forces des elfes noirs, aidées par des démons du Chaos, avaient donné l'assaut aux murailles de la puissante cité portuaire. Les grands héros elfes Tyrion et Teclis étaient enfin revenus des champs de bataille du nord d'Ulthuan pour briser le siège et renvoyer l'ennemi à Naggaroth. Mais de nombreux elfes noirs profanaient encore le royaume des elfes hauts, et il semblait improbable que celui-ci sacrifie une partie de ses forces pour secourir l'Empire.



En entendant ces nouvelles, le cœur de Lazlo se remplit de désespoir. Quand le bateau accosta aux imposants quais de Lothern, les armées elfes se rassemblaient déjà pour marcher sur le nord. Ce fut par hasard que le Grand Sorcier Teclis repéra le groupe d'humains mal en point, alors qu'il discutait stratégie avec son frère guerrier Tyrion et le Roi Phœnix, Finubar. Quittant ses compagnons, il alla discuter avec ces rares voyageurs venus du Vieux Monde et ce qu'il apprit sur la situation de l'Empire le remplit d'horreur. Il réalisa rapidement que si les armées humaines étaient vaincues, d'autres forces du Chaos viendraient soutenir les elfes noirs, et Ulthuan n'aurait plus aucune chance. Il alla aussitôt s'entretenir avec le Roi Phœnix, mais le souverain d'Ulthuan refusa catégoriquement d'envoyer des forces dans le Vieux Monde. C'est ainsi que Teclis, avec deux compagnons sorciers, prit la mer sur son propre bateau pour aller sauver l'Empire.

En terre humaine, la situation avait empiré. Les forces impériales continuaient de résister, mais par leur seul nombre, les forces du Chaos les épuisaient inexorablement. Avec ses compagnons Yrtle et Finreir, Teclis parcourut les armées de Magnus, rassemblant tous ceux qui manifestaient le moindre talent magique, et leur enseigna des sorts qu'ils pouvaient utiliser dans la bataille. Sans aucune commune mesure avec les sorts de Magie Haute, ils étaient cependant tellement plus puissants que ce que parvenaient à produire les meilleurs sorciers humains – des élémentalistes et des sorciers généralistes qui, en termes d'aujourd'hui, ne faisaient guère mieux que de la magie mineure – qu'ils en paraissaient presque miraculeux.

Une longue guerre s'ensuivit, et lentement, grâce à cette nouvelle "magie de bataille", les forces humaines commencèrent à prendre le dessus. Les trois sorciers elfes ne tardèrent pas à se joindre à la lutte et soulevèrent l'admiration des troupes qui combattaient à leurs côtés. Yrtle y laissa la vie et fut inhumé en grande pompe à Altdorf, où des sorciers respectueux viennent encore de nos jours se recueillir sur sa magnifique tombe.

Le récit de la victoire finale de Magnus sur les armées du Chaos est l'objet de nombreux chants et histoires, et n'a pas besoin d'être répété ici. (Voir **WJRF**, p. 284 et *La Campagne Impériale*, p. 13-14.) Mais ce fut après cette grande guerre que Teclis apporta sa plus grande contribution à l'histoire du Vieux Monde. Magnus demanda au sorcier elfe haut de prolonger son séjour et d'enseigner plus amplement la sagesse de la magie aux humains. Finreir était contre cette idée; il rappela à Teclis que les elfes et les humains s'étaient opposés dans le passé et que cela pourrait se reproduire. Il était donc stupide de donner à cette race inférieure une arme qui pourrait ensuite se retourner contre Ulthuan. Mais Teclis était d'accord avec Magnus: en donnant la magie à l'humanité, il faisait d'elle un rempart contre le Chaos, et les elfes pourraient ainsi compter sur un allié de valeur dans les siècles à venir.

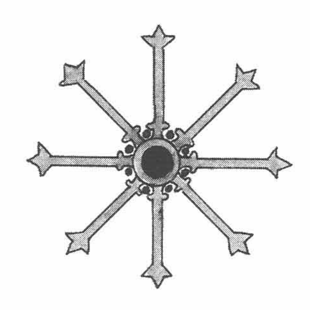
Teclis proposa la création d'une série de collèges, où les humains pourraient apprendre à servir l'Empire par la magie. Il avait noté cependant avec quelle facilité les humains pouvaient être corrompus par le Chaos et il glissa des mesures de protection dans son enseignement. Teclis décrivit comme suit la vraie nature de la magie.

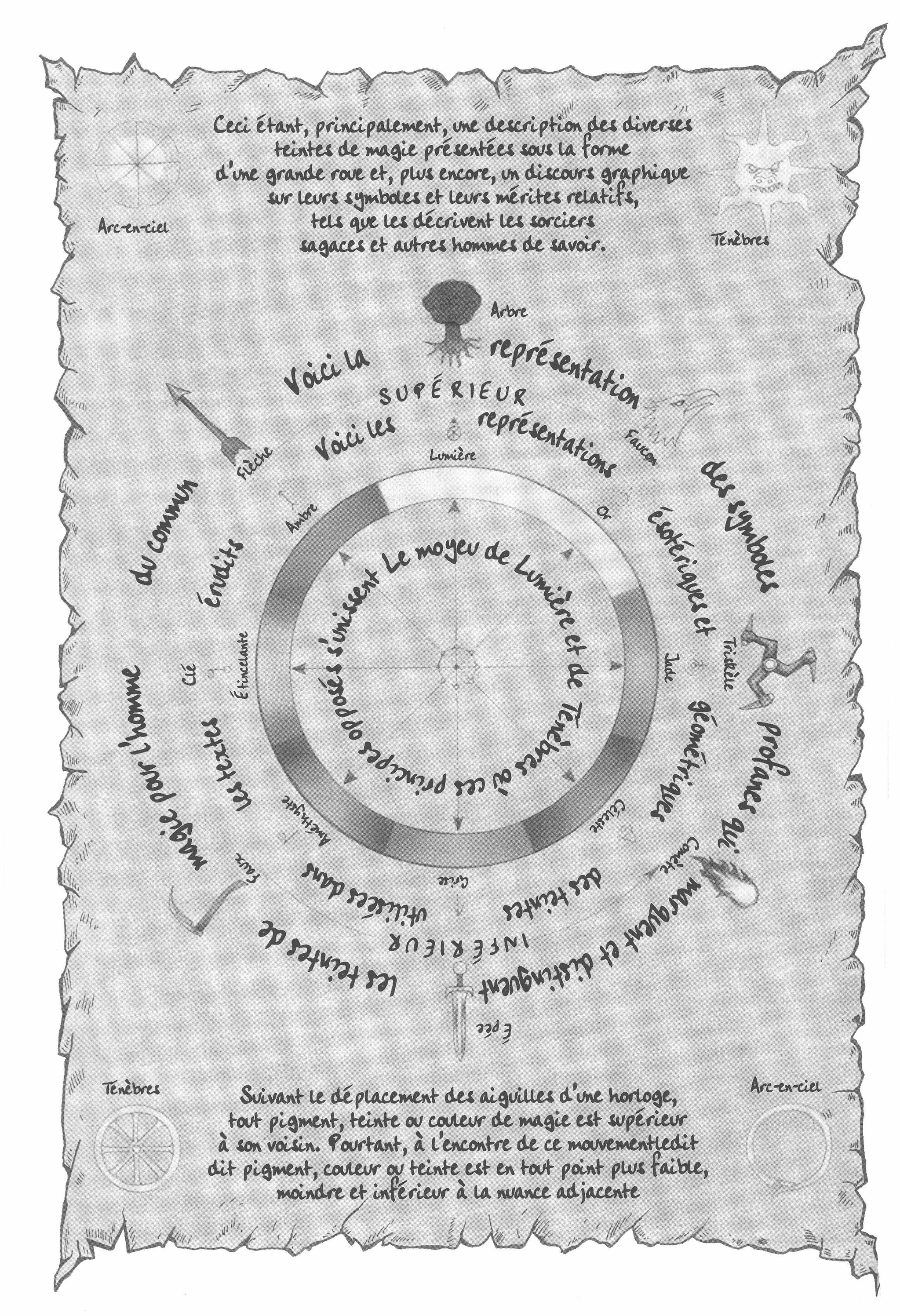
Quand l'énergie du Chaos se déverse par le portail interdimensionnel, c'est dans sa forme la plus pure et la plus puissante, l'immonde flot corrupteur appelé magie Noire. Tandis qu'il tourbillonne dans le sud, il se divise en plusieurs composantes, un peu comme la lumière blanche peut se fragmenter pour donner les couleurs de l'arc-en-ciel. Seuls les puissants sorciers elfes hauts parviennent à voir toutes ces "couleurs" de magie; les humains, à l'esprit plus jeune et aux sens moins développés, sont incapables de comprendre plus d'une couleur, une couleur qui dépend uniquement de la nature du sorcier.

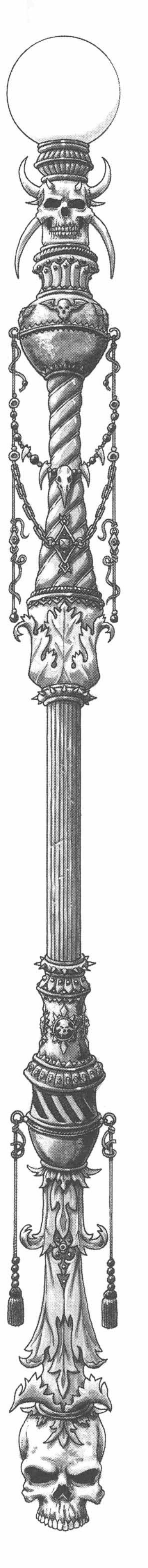
En divisant l'enseignement de la magie en huit disciplines séparées, et en fondant huit collèges indépendants, chacun concentrant ses études sur une seule des couleurs, Teclis espérait que les mages dont l'Empire avait besoin pour lutter contre le Chaos pourraient donner toute leur mesure tout en étant protégés de la puissante influence corruptrice de la magie Noire.

Guidés par les enseignements de Teclis et sous le patronage de Magnus le Pieu, les grands Collèges Impériaux de Magie de Bataille furent créés à Altdorf. Les autres cités conservent toujours leurs praticiens et collèges généralistes ou spécialisés dans des disciplines que Teclis n'avait pas fondées – sous la surveillance toujours accrue des autorités impériales – et les sorciers des taillis continuent de pratiquer la magie mineure dans les régions rurales. Néanmoins, les premiers sorciers de l'Empire, ceux qui inspirent le plus confiance en ces jours sombres et qui sont le plus respectés pour leur sagesse et le terrible pouvoir qu'ils détiennent, sont ceux qui ont étudié dans un des huit Collèges Impériaux, ou "Collèges de Couleur", à Altdorf.

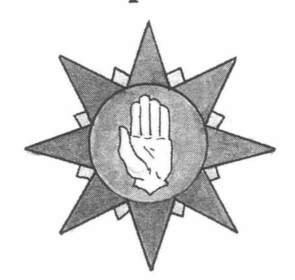
Quant à Teclis, il rentra à Ulthuan après vingt ans d'absence pour poursuivre ses études. Les elfes hauts vivent très longtemps, et l'on raconte qu'il quitte parfois sa Tour Blanche dans les îles elfes pour revenir incognito dans le Vieux Monde; il arpenterait la terre des hommes, pour les faire profiter de sa sagesse et les aider dans leur combat incessant contre le Chaos.



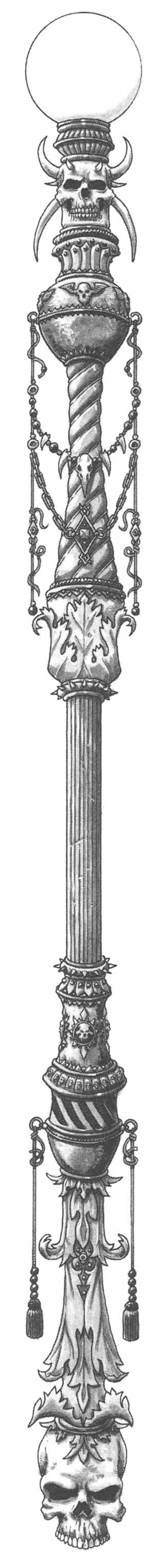

Ceci étant, principalement, une description des diverses teintes de magie présentées sous la forme d'une grande roue et, plus encore, un discours graphique sur leurs symboles et leurs mérites relatifs, tels que les décrivent les sorciers sagaces et autres hommes de savoir.
Arc-en-ciel
Ténèbres
Arbre
Voici la représentation des symboles profanes qui marquent et distinguent les teintes de magie pour l'homme du commun
SUPÉRIEUR
Faucon
Flèche
Voici les représentations ésotériques et géométriques des teintes utilisées dans les textes érudits
Lumière
Or
Ambre
Le moyeu de Lumière et de Ténèbres où ces principes opposés s'unissent
Triskèle
Jade
Clé
Étincelante
Céleste
Améthyste
Comète
Faux
Grise
INFÉRIEUR
Épée
Ténèbres
Arc-en-ciel
Suivant le déplacement des aiguilles d'une horloge, tout pigment, teinte ou couleur de magie est supérieur à son voisin. Pourtant, à l'encontre de ce mouvementledit dit pigment, couleur ou teinte est en tout point plus faible, moindre et inférieur à la nuance adjacente



Chapitre 2



Nature de la Magie



Extrait du Liver Hereticus
Chapitre LVIII: "La Vision de Galdrath"

I. *Et je vis devant moi une plaine stérile sous un ciel incandescent, qui était baignée d'énergies tourbillonnantes et houleuses; je savais que je n'aurais pas dû pouvoir les voir. Car je ne voyais pas cette puissance brute avec mes yeux mais je la percevais avec un sens différent des cinq sens habituels, qui projetait ce paysage irréel dans mon esprit troublé.*

II. *Et je savais que c'était la source de toutes les énergies employées par ces praticiens des arts sorciers, ce lieu que l'on nomme si grossièrement le Royaume du Chaos, car c'est la limite de la compréhension de nos fragiles esprits humains. Et j'étais transi comme si Mórr lui-même avait refermé sa main sur mon cœur, car je savais aussi que, sous leur forme la plus sombre et la plus pure, ces énergies constituaient la force nommée magie Noire.*

III. *Et ces forces furent troublées, un filament d'énergie jaillit des courants bouillonnants, se libérant et glissant sur la plaine déformée comme s'il était inexorablement attiré vers le sud.*

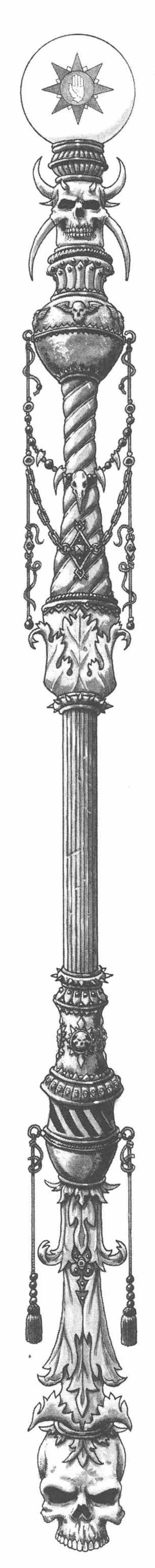
IV. *Et je sentis que je filais au-dessus du monde, suivant la vrille sinueuse d'énergie, mais pour mon œil intérieur, cela ressemblait maintenant plus à un vent, un vent composé d'une multitude de couleurs impossibles, qui décidaient de leur propre route en soufflant sur les montagnes glacées, les mers déchaînées et les forêts maussades.*

V. *Les vents que je percevais comme de l'azur s'élevèrent haut dans le ciel, formant des nuages tourbillonnants. Les sortes de langues de flammes cramoisies furent attirées dans les gueules flamboyantes de sévères cratères montagneux ou vers les sables chauds de déserts infinis.*

VI. *Des vrilles émeraude d'énergie magique suivirent le lit des rivières coulant dans les forêts débordantes de verdure. Une force brute, que j'assimilais aux flancs palpitants du cerf, aux griffes du loup et au cri guttural de l'ours, refusait de se laisser dompter et filait vers les régions sauvages du monde.*

VII. *Et je me retrouvai descendant avec des vents magiques vers des lieux où gisent les morts, les cimetières où d'immondes choses inhumaines festoient de la chair corrompue, les champs de bataille jonchés des reliquats des guerres sanglantes et les gibets où étaient pendus les corps des criminels.*

VIII. *Et mon cœur se fit lourd car je compris la vérité du destin qui attendait tous ceux qui allaient pratiquer l'art de la magie. Car ce destin inévitable est la mort.*



La magie est une forme d'énergie qui s'écoule du portail interdimensionnel nord et imprègne le monde entier. Dans sa forme la "plus pure", elle est nommée magie Noire, une force redoutable qui déforme et corrompt ses utilisateurs. C'est la substance même du Chaos. Concentrée au maximum, la magie Noire peut se solidifier pour former la pierre distordante.

Heureusement, la magie Noire est particulièrement instable. Dès qu'elle quitte le portail interdimensionnel, elle se divise en différentes "couleurs", qui se mettent à dériver en formant des tourbillons et des remous, les vents de magie. Ces phénomènes ne sont pas réellement des vents ou des couleurs, mais ce sont les meilleures comparaisons permettant d'expliquer la nature de la magie aux profanes. Les couleurs sont souvent présentées sous la forme d'une roue (voir p. 10 et p. 256).

Ce sont ces huit types de magie que les elfes hauts tissent pour former la Magie Haute, que la force corruptrice de la Noire ne peut souiller. Les autres races ne peuvent faire de même car il leur manque les capacités mentales nécessaires à un tel contrôle. C'est pourquoi Teclis constitua les huit Collèges Impériaux de Magie. Avant cela, les sorciers humains se servaient de la magie sans en comprendre la véritable nature; ils avaient autant de chances d'invoquer le pouvoir de la magie Noire que celui d'une des couleurs. Aujourd'hui encore, des novices ignorant la vraie nature des forces qu'ils manipulent invoquent une mixture des différentes couleurs pour lancer leurs sorts. La magie Noire constitue alors un "ingrédient" accidentel qui entraîne souvent la corruption du praticien.

Teclis savait que l'esprit humain était incapable de tisser les huit couleurs pour former la Magie Haute. Espérant empêcher un usage hasardeux et incontrôlé des énergies magiques, il incita les humains à ne pas apprendre à manipuler plus d'une Couleur. Ils pourraient ainsi devenir des experts efficaces dans leur spécialité, tout en minimisant les risques d'être corrompus par le Chaos.

À l'époque où Teclis organisa les huit Collèges Impériaux de Magie, l'humanité avait cependant déjà passé des siècles à imaginer, étudier et mettre en pratique de nombreuses théories de la magie. L'instauration d'un système officiel de sorcellerie approuvé par l'Empire n'a pas fait table rase de ce passé: certains mages ont choisi la clandestinité, d'autres ont tenté de s'accommoder des théories nouvelles et de l'instauration des collèges, d'autres encore ont repoussé les idées elfes pour des raisons allant de la simple répugnance à la pure xénophobie ou à la paranoïa.

Plusieurs de ces vieilles écoles perdurent encore; l'élémentalisme, en particulier, a conservé un grand nombre d'adeptes et la somme de ses connaissances est très développée. La magie de zone – la manipulation des énergies magiques pour modifier les propriétés d'un endroit donné – possède des fidèles peu nombreux, mais diligents, et il apparaît régulièrement des sorciers des taillis autodidactes dans les régions rurales du Vieux Monde. Aucune de ces écoles n'atteint une puissance approchant celle de la magie de Couleur ou de la Magie Haute: les elfes attribuent cela au fait que cette dernière représente la forme la plus pure; certains érudits humains sont plus réservés.

Quelques arts magiques, comme la nécromancie et la démonologie, tirent l'énergie nécessaire à leurs enchantements presque exclusivement de la magie Noire, même si la plupart de leurs praticiens le nient. La sorcellerie des taillis rassemble un étrange mélange des huit couleurs additionné d'une pincée occasionnelle de magie Noire, auxquels s'ajoutent l'herboristerie et les passes magnétiques, dans un système qui tient plus de la superstition, des recettes de bonnes femmes et de la tradition populaire que de l'étude scientifique.

Certains pourraient se demander comment de telles écoles magiques ont survécu à l'enseignement des Collèges Impériaux. Pour obtenir une réponse, il faut se souvenir que les Collèges Impériaux ont été fondés à une époque où l'Empire était en grand danger. Teclis se préoccupait surtout d'enseigner des styles de magie et des sorts utiles pour lutter contre le Chaos. Les Collèges Impériaux se concentrèrent donc sur la magie offensive et défensive afin de fournir aux champs de bataille des "troupes" de première ligne. L'étude de la magie non agressive fut, et reste, négligée. C'est pourquoi les sorciers moins enclins à se battre pour leur pays (que ce soit par lâcheté, manque de patriotisme ou instinct de conservation) ont été attirés par les écoles de magie d'orientations différentes ou proposant au moins un éventail de connaissances magiques et de sortilèges plus équilibré. Les autorités se méfient évidemment quelque peu de ces collèges et de ces sorciers – en particulier de toute sorcellerie organisée en dehors des collèges et des frontières de l'Empire – et surveillent attentivement leurs activités.

Tous les sorciers de l'Empire doivent obtenir une licence afin de pratiquer leur art. Pour plus de détails, consulter le chapitre 3, "La Vie d'un Sorcier".

Les Gammes de Magie

La diversité des types de magie existant dans le Vieux Monde et au-delà implique que la magie est une énergie flexible, capable d'adopter de nombreuses formes, certaines antérieures aux enseignements de Teclis, d'autres apparues depuis. Quelques universités proposent même des cours sur la magie qui ne traitent que les théories des diverses disciplines et n'enseignent pas le moindre sort.

Les Couleurs de Magie

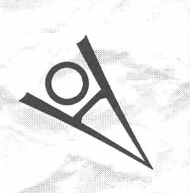
Les huit couleurs de magie sont décrites ci-après. Chacune d'elles possède son propre "feeling", correspond à un savoir et des pratiques spécifiques, et attire un certain type d'individus. Au fil des ans, les Collèges Impériaux de Magie d'Altdorf sont donc devenus de plus en plus excentriques et indépendants, et leurs adhérents se sont convaincus que leur propre spécialité était "supérieure" aux autres. Les huit Collèges Impériaux et leurs membres sont présentés dans le chapitre 5, "Magie de Bataille".

Notez que l'étude systématique de ces formes de magie n'est enseignée que dans les Collèges Impériaux. La magie étant ce qu'elle est, certains sorts et effets basés sur une couleur particulière peuvent pourtant être enseignés et utilisés sans connaître leur véritable origine.

MAGIE CÉLESTE

Du Vent d'Azyr vient la Connaissance des Cieux, aussi appelée Astromancie ou magie Céleste.

Couleur: Bleu
Rune: Azyr, la comète du pouvoir



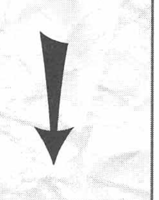
Très haut les airs se déplacent
Les vents soufflent, les éclairs fusent,
Tourbillonnant de magie Céleste
Cachant étoiles, lunes et comètes.

La magie Céleste est très légère et se disperse rapidement à haute altitude, où elle forme des nuages tourbillonnant entre ciel et terre. Les nuages de magie Céleste altèrent la position apparente des étoiles et des planètes, et les sorciers Célestes ont appris à détecter et analyser ces distorsions. Certains sont capables de prédire l'avenir et de lire les présages des cieux; leurs prédictions sont souvent très précises. La relation entre hautes altitudes et magie Céleste leur permet aussi d'invoquer des éclairs et des vents violents, bien utiles en combat.

MAGIE GRISE

Du Vent d'Ulgu vient la Connaissance de l'Ombre, aussi appelée magie Grise.

Couleur: Gris
Rune: Ulgu, l'épée du jugement



Sur la terre la brume grise
Transforme ce qui coule devant elle.
Vents et orages, esprits et mouvements
Assagissent l'usage du Gris.

La magie Grise circule sur le sol sous forme de brume; elle est souvent affectée par le vent qui la concentre parfois en orages de foudre. Ceux qui étudient au Collège Gris acquièrent une vaste connaissance du temps et peuvent manipuler les vents et les pluies du Vieux Monde.

Un sorcier Gris peut apporter la pluie à une région touchée par la sécheresse, ou enliser une armée grâce à des pluies torrentielles. Mais la manipulation de forces aussi vastes nécessite beaucoup de soin et un bon jugement; l'eau que l'on apporte à une région est forcément puisée ailleurs. C'est pourquoi les sorciers Gris sont réputés pour leur grande sagesse, parce qu'ils n'agissent qu'après mûre réflexion: les régions souffrant de sécheresse ou d'inondations envoient souvent des représentants au Collège Gris afin d'obtenir une aide magique, mais leurs demandes sont généralement rejetées.

MAGIE ÉTINCELANTE

Du Vent d'Agshy vient la Connaissance du Feu, aussi appelée Pyromancie ou magie Étincelante.

Couleur: Rouge
Rune: Agshy, aussi nommée Aqushy, la clé des secrets

Éclat brûlant, chaleur et feu,
Consumant tout, détruisant tout,
Canalisez bien cette magie,
Et gare aux flammes toujours changeantes.

La magie Étincelante est comme un vent chaud et sec émanant du cœur du désert. Elle s'écoule et fuse comme une flamme, et court comme un incendie sur les sables des déserts et les champs baignés de soleil. Elle est attirée par le feu et la chaleur et tourbillonne en un puissant vortex au-dessus des volcans des Montagnes du Bout du Monde. Les sorciers Étincelants ont une réputation de spécialistes du feu; leur aptitude à lancer des boules de feu et à provoquer des incendies rendant de grands services aux armées. Ils ont tendance à se montrer caractériels, à manifester un tempérament ardent et des émotions vives; un sorcier Étincelant en colère représente un danger certain.

MAGIE D'OR

Du Vent de Channon vient la Connaissance du Métal, aussi appelée magie d'Or.

Couleur: Or
Rune: Channon, aussi nommé Chamon, l'aigle ascendant



Labeur et joie des nains,
L'or des entrailles de la terre
Nourrit les désirs et les forges.
Mais tout ce qui brille n'est pas or.

La magie d'Or est lourde et dense, elle s'insinue dans le sol, attirée par les minerais, surtout les plus précieux comme l'or. D'aucuns disent que cela explique l'attrait des races intelligentes pour l'or, et le désir qu'elles ont de se combattre et de s'entretuer pour lui. La magie d'Or permet de manipuler les émotions, en particulier les plus simples comme la cupidité, la convoitise et la jalousie. Mais les sorciers d'Or sont avant tout des alchimistes. Leur connaissance de la métallurgie et leur capacité à découvrir (et, selon certains, à fabriquer) l'or a grandement enrichi leur collège. Ils bénéficient d'un statut privilégié dans le Vieux Monde et on les retrouve souvent aux postes de conseillers auprès de la noblesse et des rois. Ils sont également réputés pour les objets magiques qu'ils fabriquent à partir de métaux précieux.

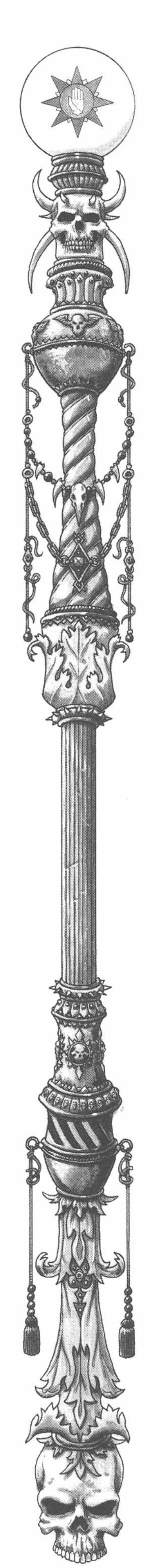
MAGIE DE JADE

Du Vent de Ghyran vient la Connaissance de la Vie, aussi appelée magie de Jade.

Couleur: Vert
Rune: Ghyran, la spirale de la vie

La vie verte croît le long du fleuve
L'eau court dans les profondeurs de Jade,
Nourrissant et protégeant la vie,
Gagnant en force avec l'été.

La magie de Jade est aussi très dense, mais moins que la magie d'Or. Elle descend vers le sol sur lequel elle tombe comme la pluie. Suivant les mouvements du terrain, elle



s'écoule dans les rivières et les torrents. C'est pourquoi elle est associée à l'eau et, une fois absorbée par les racines des plantes et des arbres, à tout ce qui pousse.

La magie de Jade est la magie de la nature, croissant et s'étiolant avec le passage des saisons – puissante en été, quand la vie bourgeonne, faible en hiver quand tout ce qui vit entre en léthargie. Les sorciers du Collège de Jade ont une grande affinité avec la nature et marchent pieds nus pour garder le contact avec la terre. On les confond souvent avec les Druides, une erreur qui agace autant les uns que les autres.

MAGIE DE LUMIÈRE

Du Vent de Hysh vient la Connaissance de la Lumière.

Couleur: Blanc
Rune: Hysh, le serpent de lumière



Voyez, la terre est chargée de pouvoir,
La magie de Lumière s'insinue dans le sol.
Saisissez-la, attirez-la, capturez-la,
Chevauchez l'étincelle et domptez-la.

La magie de Lumière est particulièrement diffuse; elle imprègne tout ce qui est solide, en particulier la terre. Elle s'y accumule comme une charge électrique jusqu'à devenir trop importante; elle se disperse alors, provoquant séismes, glissements de terrain et autres phénomènes destructeurs. Sa nature diffuse ne facilite pas la tâche des sorciers qui veulent la recueillir et la canaliser. C'est pourquoi le Collège de Lumière emploie un grand nombre d'acolytes. Grâce à leurs incantations complémentaires, ils augmentent l'énergie de leurs maîtres quand ceux-ci lancent des sorts. Les sorciers de Lumière sont généralement des individus charismatiques, capables de fidéliser leurs nombreux acolytes.

MAGIE D'AMBRE

Du Vent de Ghur vient la Connaissance des Bêtes, aussi appelée magie d'Ambre.

Couleur: Ambre
Rune: Ghur, la flèche

Sauvage, indomptée, violente,
La magie d'Ambre glace l'âme.
Soumet les bêtes sauvages, propulse les malédictions,
Montre les crocs dans le désert.

La magie d'Ambre est une force brute, presque indomptable, qui lacère comme les griffes d'un chat sauvage. Peu de gens sont capables de travailler avec elle, car sa force primitive détruit la raison de ceux qui ne lui sont pas totalement accordés. La magie d'Ambre se rassemble dans les régions inexplorées du monde, dans les forêts profondes, loin de toute habitation humaine, où les bêtes sauvages rôdent dans l'ombre des arbres. Les sorciers d'Ambre partagent une partie de cette sauvagerie et vivent souvent en pleine nature, féroces chasseurs dotés d'une affinité naturelle pour le monde animal. Ce sont généralement des solitaires mal à l'aise dans la société civilisée. Le Collège d'Ambre d'Altdorf n'est qu'un lieu de réunion; la plupart des enseignements sont prodigués dans certaines grottes et clairières des forêts de l'Empire.

MAGIE D'AMÉTHYSTE

Du Vent de Shyish vient la Connaissance de la Mort, aussi appelée magie d'Améthyste.

Couleur: Violet
Rune: Shyish, la faux



Mort et fatalité nous entourent,
Quand la magie est d'Améthyste
Agissant sur les morts ou les vivants:
Ses voies sont sombres et redoutables.

La magie d'Améthyste est une force dangereuse car des huit courants, elle est la plus proche de la magie Noire du Chaos. Elle souffle à travers le passé, le présent et le futur, entrant et sortant de la trame temporelle et suivant les courants indétectables du destin. Elle aurait une certaine affinité avec la mort; les cimetières, les morgues et les champs de bataille l'attirent, et elle enveloppe comme une ombre mauve les gibets.

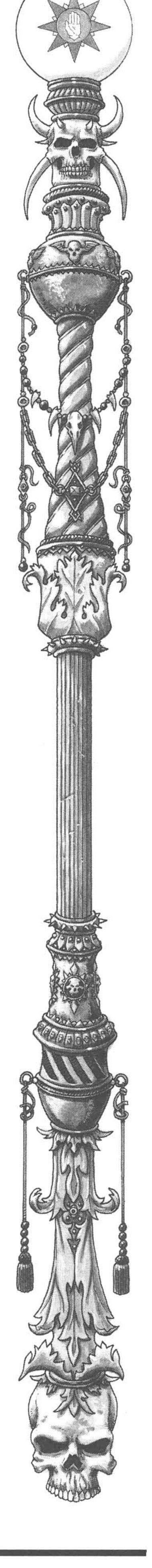
Les sorciers d'Améthyste sont de sinistres personnages que le peuple ne distingue guère des nécromants. Ils ne s'expriment pas de vive voix, mais utilisent des magies obscures pour s'insinuer dans les esprits et se faire entendre. Leur habit traditionnel, un manteau à capuche violet, et la faux qui symbolise leur office ne font que renforcer la crainte qu'ils inspirent et quand ils s'avancent dans la foule, celle-ci tend à s'écarter devant eux. De tous les Collèges Impériaux, l'Améthyste est celui qui inspire le plus de méfiance, et les répurgateurs et exorcistes lui accordent une attention toute particulière.

Magie des Taillis



La magie des taillis est un terme général qui recouvre toutes les formes de magie dépourvues de structure, originaires le plus souvent des zones rurales. C'est une des plus anciennes formes de magie du Vieux Monde, essentiellement constituée de savoirs et de rites locaux transmis de génération en génération par les guérisseurs ou les devins de village. Certains sorciers des taillis possèdent une affinité naturelle pour la sorcellerie, mais comme personne ne pouvait leur enseigner l'art authentique, il leur a fallu concevoir leurs propres enchantements et sortilèges.

Les sorts de ce type de magie sont principalement destinés à contribuer aux besoins des communautés rurales, et ils sont généralement centrés sur les rituels et les mixtures de composants. La magie des taillis peut sembler inoffensive, mais c'est sa simplicité et sa naïveté qui la rendent dangereuse. Les magiciens des taillis ne peuvent reconnaître la nature des pouvoirs qu'ils invoquent et nombre d'entre eux ont involontairement provoqué des désastres, pour eux-mêmes ou pour leur communauté.

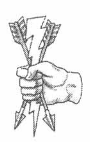


Magie Mineure

La magie mineure est un méli-mélo de sortilèges mineurs, dont aucun n'a une grande puissance même si certains sont particulièrement déplaisants. La plupart trouvent leur origine dans les magies des taillis qui représentaient presque toute la sorcellerie de l'Empire avant que Teclis apporte son enseignement; d'autres ont été conçus plus récemment à des fins spécifiques. Certes peu puissants, ils sont simples à lancer, faciles à contrôler et parfaits pour les étudiants désireux d'exercer leurs techniques magiques. C'est pour cela que l'on enseigne les sorts de magie mineure aux apprentis sorciers, pour leur donner une première approche des principes de la magie. Seuls les sorts les plus utiles et les moins nuisibles sont toutefois considérés comme des sujets d'étude appropriés.

Tous les sorts de magie mineure ne sont pas d'innocents artifices de salon: plusieurs d'entre eux puisent leur force dans la magie Noire. Ces sorts moins connus sont rarement transmis aux étudiants: tout maître digne de ce nom s'en tiendra soigneusement à l'écart. L'apprenti qui doit étudier *Malédiction* au début de sa carrière magique devrait tout de même se douter que son instructeur est quelqu'un de peu recommandable.

Magie de Bataille



La magie de Bataille est plus évoluée que la magie mineure, mais moins ciblée que les magies de Couleur. Directement inspirée des enseignements de Teclis, elle couvre des sorts et des effets puissants qui n'ont pas forcément des applications militaires. On ne peut apprendre la magie de Couleur que dans les Collèges Impériaux d'Altdorf, mais la magie de Bataille est enseignée dans de nombreux collèges du Vieux Monde, en tout premier lieu dans la Guilde des Sorciers et des Alchimistes de Middenheim.

Quand il devint clair que tous les sorciers n'étaient pas capables de développer la maîtrise nécessaire au contrôle de la pure magie de Couleur, plusieurs écoles furent fondées pour dénicher et former les meilleurs sorciers de Bataille, les plus accomplis d'entre eux devant rejoindre un des Collèges Impériaux d'Altdorf. La plupart de ces sorciers n'atteignent jamais le niveau requis, par manque de talent ou d'application, et la plupart deviennent des vieillards sans avoir franchi le pas qui sépare la magie de Bataille de ses niveaux supérieurs, les Collèges Impériaux d'Altdorf.

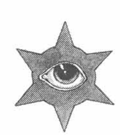
Élémentalisme



Avec l'Élémentalisme, les hommes ont tenté de créer leur propre théorie globale de la magie. Fondée avant que Teclis vienne d'Ulthuan enseigner la vérité aux humains, cette discipline a été rejetée par les Collèges Impériaux il y a des siècles. Elle rassemble encore de nombreux adeptes, souvent attirés par le fait que les élémentalistes sont prêts à étudier d'autres choses que les sorts offensifs et défensifs.

Les tenants de l'Élémentalisme soutiennent souvent avec véhémence l'exactitude de leur théorie sous-jacente de la magie. D'après eux, les enseignements de Teclis sont au mieux malavisés, ou ne cherchaient qu'à orienter vers une impasse les recherches humaines sur la sorcellerie. Ils soulignent qu'ils sont capables d'exécuter divers sorts et de contrôler des forces primaires un sujet desquels les bellicistes des Collèges Impériaux ne peuvent que rêver. Le pouvoir supérieur des sorciers impériaux ne les impressionne pas; la subtilité et la connaissance approfondie, disent-ils, sont plus importantes que la force brute.

Illusionnisme



L'Illusionnisme est une sous branche de la magie de Bataille qui traite des sorts destinés à tromper les sens. Ces enchantements peuvent être d'un grand avantage sur le champ de bataille, où l'on peut faire voir aux forces ennemies des troupes qui n'existent pas, ou des bois qui sont en réalité des soldats. L'illusionnisme se prête malheureusement très bien aux utilisations infâmes et frôle parfois dangereusement la magie Noire. Les activités des illusionnistes sont surveillées de très près par la plupart des gouvernements du Vieux Monde, et certains d'entre eux travaillent directement pour les nobles ou les dirigeants locaux, des groupes influents, voire l'Empereur et ses agents. Parfois recrutés pour leurs capacités militaires, ils servent le plus souvent d'espions, d'assassins ou d'agents sous couverture dans des missions qui n'ont rien de respectables.

Hormis l'État, le principal employeur "honnête" de l'illusionnisme est le théâtre, où cette magie rehausse les pièces et les spectacles les plus extraordinaires. Mais chaque année, divers illusionnistes se tournent vers des gagne-pains moins avouables comme la fraude, l'escroquerie, le vol et la corruption. Les répurgateurs font la chasse aux illusionnistes sans licence – mais il est bien difficile de repérer un illusionniste qui ne veut pas attirer l'attention.

Magie de Glace

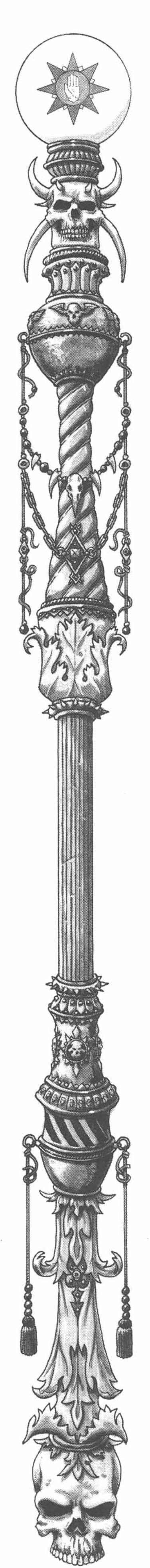


Dans leur froid pays nordique, les chamans de Kislev ont créé une forme de magie adaptée à la nature de leur terre natale. Cette magie tire sa puissance de la terre et des féroces hivers qui règnent sur le pays pendant une grande partie de l'année. La magie de Glace fut d'abord développée par les Reines-Khan des Gospodars, la race de nomades qui a fondé l'État de Kislev en se sédentarisant. Bien que la connaissance de la magie de Glace se soit répandue dans toutes les terres du Nord, la majorité des mages de glace sont des femmes. Cette école de magie est peu connue plus au sud. Les chamans kislévites préfèrent en effet rester avec leur peuple, et de toute façon cette magie semble mieux fonctionner dans le froid et l'obscurité des terres septentrionales qui l'ont vu naître.

Alchimie



L'Alchimie est un mélange de ce que nous appellerions magie et chimie, bien que les praticiens du Vieux Monde la considèrent



comme un seul et unique champ d'étude. Les grands maîtres de l'alchimie se consacrent aux grands secrets cachés de la transmutation et de la vie éternelle, mais au quotidien l'alchimie sert principalement à créer des potions, des réactifs chimiques et des explosifs. La plupart des sorts ont un caractère pratique et ne font guère appel à la magie Noire. Ils ne visent bien souvent qu'à refroidir, réchauffer et manipuler les composés chimiques.

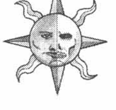
Les alchimistes abordent généralement leur sujet de manière scientifique et pratique. L'essentiel de leur travail n'a d'ailleurs rien de magique et concerne plutôt la chimie – mais la différence entre ingrédients magiques et substances banales est plutôt floue. Certains prétendent chercher l'Élixir de Jouvence ou une méthode pour transformer le plomb en or, mais la plupart sont trop occupés à gagner leur vie pour approfondir ces sujets. Ceux qui poursuivent de tels buts tendent à abandonner l'alchimie pure pour suivre d'autres études au Collège d'Or d'Altdorf.

Les alchimistes sont normalement tolérés par les dirigeants des régions dans lesquelles ils vivent car ils sont capables de fabriquer des réactifs et des produits chimiques – même s'ils doivent, comme tous les autres magiciens, posséder une licence en cours de validité s'ils ne veulent pas être traités en suppôts du Chaos. Cependant, la communauté les considère souvent d'un œil soupçonneux; les nuages de fumée et les odeurs étranges qui flottent près de leurs laboratoires suscitent en effet l'inquiétude, une inquiétude régulièrement justifiée par des explosions.

Magie Noire et Chaotique

Pour ceux qui se servent de la magie de Bataille sans en comprendre les principes sous-jacents, il est facile de glisser vers la magie Noire sans en être conscients. Une fois ce processus entamé, la corruption est inévitable. La quête pour le pouvoir et la sécurité dans un monde hostile prend de multiples formes. De nombreux démonistes et nécromants ont réussi à se convaincre que leur discipline n'était pas mauvaise en soi; mais une fois marqué par le Chaos, il est impossible de revenir en arrière.

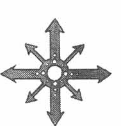
Démonologie



La Démonologie traite de l'évocation, de l'immobilisation et du contrôle des démons. Certains affirment qu'il existerait des démons de l'Ordre, mais ils sont rares et difficiles à évoquer. La plupart des démons, par leur nature même, sont chaotiques, et beaucoup ne demandent qu'à être évoqués pour avoir l'occasion de s'emparer d'une autre âme pour le Chaos. Ils servent leur maître démoniste, complotant sans répit sa chute inévitable.

La plupart des démonistes adorent la sensation de pouvoir qu'ils obtiennent quand ils commandent des entités aussi puissantes qu'un démon. Souvent quand le piège leur apparaît, il est bien trop tard. Quand ils s'enfoncent dans les sables mouvants du Chaos, ils adoptent souvent l'alignement d'une de ses puissances. Leur allégeance dépendra de leur tempérament et de ce qu'ils font faire aux démons qu'ils ont évoqué.

Magie du Chaos



La magie Noire est par nature chaotique, et sa forme la plus pure est réservée aux fidèles de trois des quatre puissances: Tzeentch, Slaanesh et Nurgle. Tous les utilisateurs de la magie du Chaos ne sont pas des sorciers détournés du droit chemin par leur soif de pouvoir. Certains sont des sectateurs; ils ont reçu leurs sorts de leur divinité chaotique ou appris leur usage auprès de démons ou d'autres membres du culte. Les sorts des trois dieux sont très différents, et il existe une rivalité intense entre eux. De plus, comme il n'existe que très peu de communication entre les cultes d'un même dieu, chacun peut avoir développé des sorts et des techniques magiques qui lui sont propres.

Les magiciens chaotiques, comme tous les utilisateurs de la magie Noire, entourent leur art d'un secret intense, car être démasqué signifie la mort. Certains ont découvert que le meilleur déguisement consistait à devenir un membre reconnu d'une des autres écoles de magie: ils peuvent ainsi acquérir une licence. Tous les collèges se méfient de ce type d'imposture, mais certains les repèrent plus facilement que d'autres.

Nécromancie



Les nécrománts cherchent le pouvoir sur les morts et pratiquent l'évocation et le contrôle de créatures mort-vivantes. La plupart des sorts nécromantiques sont empreints de magie Noire, même si certains relèvent sans doute de la magie d'Améthyste. De nombreux nécromants poursuivent étrangement leur carrière sans s'affilier à une des puissances du Chaos. La plupart sont obsédés et totalement corrompus par leur propre désir de pouvoir, et leurs motivations sont inaccessibles aux gens sains d'esprit. Certains cherchent à découvrir les secrets de la vie éternelle, ou au moins de la non-vie éternelle, et tentent de se transformer pour devenir cette horrible forme de mort-vivant appelée liche (voir **WJRF**, page 250).

Il existe très peu de lieux dans le Vieux Monde où les nécromants peuvent agir ouvertement: ils n'osent se défaire de leurs habits trompeurs que dans le Pays de la Mort à l'est de l'Arabie, les parties les moins civilisées de la Bretonnie, les zones les moins fréquentées des Principautés Frontalières, et – dit-on – les vallées les plus reculées de Sylvanie. Dans ces contrées perdues, ils peuvent régner sur les paysans terrifiés, qui n'ont pas d'autre autorité supérieure vers qui se tourner. Dans les régions plus civilisées du Vieux Monde, les nécromants vivent souvent en reclus dans des régions isolées et pratiquent leurs vils sortilèges essentiellement la nuit.

Magie Non-Humaine

Dans le monde Warhammer, il n'existe qu'une poignée d'espèces intelligentes qui n'ont pas développé une façon de maîtriser les vents de magie. Quelle que soit leur race, les magiciens partagent souvent le même état d'esprit et la même façon de percevoir le monde. Quand deux sorciers se rencontrent, la seule émotion qu'ils ne manifestent

jamais est le désintérêt : ils s'entendent immédiatement ou se détestent au premier contact. De nombreuses querelles interminables et des guerres mineures ont simplement commencé parce qu'un mage n'aimait pas la façon dont un autre le regardait ou pour un coup de pied asséné au familier d'un rival.

Magie Elfique



De toutes les races, les elfes sont les plus aptes à maîtriser la magie, et ceux qui choisissent d'apprendre la magie de Bataille progressent souvent très rapidement dans leur collège, leur avancement n'étant limité que par la bigoterie humaine ou ce que certains appellent le "plafond de cristal". Il est très rare qu'un elfe soit autorisé à entrer dans un des Collèges Impériaux, mais quelques-uns y arrivent.

La plus puissante forme de magie connue dans le monde actuel de Warhammer est celle que pratiquent les elfes hauts ; elle est simplement nommée Magie Haute. Développée à partir des sortilèges des Anciens il y a des milliers d'années, cette forme de magie se sert de toutes les couleurs de magie, et semble pourtant insensible à la corruption du Chaos – c'est du moins ce qu'affirment les elfes hauts. On a peu d'occasions de voir de la Magie Haute dans le Vieux Monde car les elfes hauts y reviennent très rarement. On prétend que leurs mages connaissent des sorts capables de détruire des armées entières et de bâtir des châteaux en une seule nuit, mais les érudits respectables n'approuvent pas ces fables.

Quand les elfes hauts ont quitté le Vieux Monde, certains d'entre eux se sont repliés dans les bois et les forêts pour ne pas quitter la terre qui les avait vus grandir et qu'ils chérissaient. Au cours des siècles, ils ont perdu le contact avec les elfes hauts et se sont rapprochés du monde de la nature, apprenant une nouvelle magie basée sur leur connaissance approfondie des forêts. Leur capacité à façonner tout ce qui pousse par leurs chants magiques est unique, même si la magie des elfes des bois rejoint celles de Jade et d'Ambre, et possède quelque ressemblance avec celle des druides. Voir le chapitre 11 pour les informations complémentaires.

Runes Naines



La magie naine s'est développée différemment de celle des autres races du Vieux Monde. Au lieu d'utiliser des sorts, les nains emploient un système de runes inscrites sur leurs armes et autres objets par des maîtres artisans appelés forgerons des runes. Cette discipline requiert des années d'études et beaucoup de sueur et de travail manuel, ainsi que de la compétence et un dévouement exclusif. Seuls les nains possèdent la force et la patience nécessaire pour maîtriser ces antiques secrets jalousement gardés, et les forgerons des runes sont des membres hautement respectés de leur communauté. Leurs secrets et les objets qu'ils créent sont traditionnellement réservés à leur propre race, mais certains des plus grands héros du Vieux Monde ont manié des armes fabriquées par des forgerons des runes. Le marteau de guerre de Sigmar lui-même, Ghal-maraz, aurait été fabriqué par le forgeron des runes personnel du Roi-Nain Kargan Barbe-de-Fer. Vous trouverez plus d'informations sur ces runes au chapitre 12.

Forger les Runes est une compétence connue des seuls nains, mais certaines techniques sont tombées dans les mains de mages humains, qui se sont attribués le titre de "maître des runes". Pour les nains, c'est une trahison de leurs secrets ancestraux. Bien des gens se sont aperçus, pour leur malheur, que posséder un objet créé par un maître des runes humain est, pour de nombreux nains, un crime impardonnable. Les maîtres des runes et leurs capacités sont décrits au chapitre 13.

Il n'est pas impossible qu'un nain apprenne la magie de Bataille, mais ceux qui en ont la capacité sont extrêmement peu nombreux. La plupart considèrent l'apprentissage de la magie et l'incantation de sorts comme une chose indigne de la race. Un nain désireux de devenir sorcier doit apprendre et pratiquer en secret ou quitter sa communauté pour vivre parmi les humains. Les nains sont incapables de distinguer les couleurs de la magie et ne peuvent donc pas apprendre la magie de Couleur. Aucun nain n'a jamais été admis dans un des Collèges Impériaux de Magie d'Altdorf.

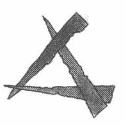
Magie Halfeling

Il y a quelque chose dans la nature des halfelings qui ne s'accorde pas très bien avec la magie : c'est en effet la seule race civilisée du Vieux Monde qui n'a pas créé ses propres formes de sorcellerie. Les halfelings n'ont pas la méfiance ou les peurs que peuvent avoir les humains ignorants, mais ils ne s'y intéressent guère. Certains deviennent cependant sorciers, mais malgré les efforts d'un petit groupe de pression, il n'existe aucun collège dans le Moot, et presque tous les sorciers halfelings ont étudié auprès d'un maître humain ou dans un des collèges de l'Empire. Un ou deux d'entre eux ont même atteint de hautes fonctions et acquis le respect de leurs pairs humains, mais le mage halfeling le plus puissant n'est guère honoré par son propre peuple.

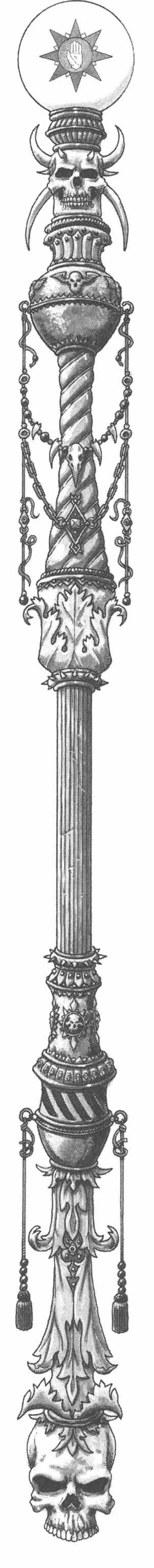
Magie Gnome

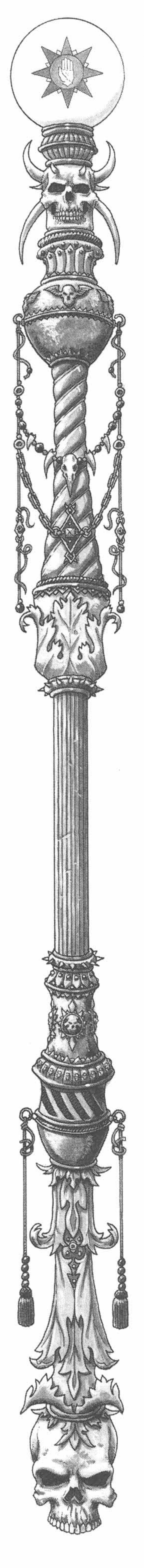
Contrairement à leurs proches cousins halfelings, les gnomes possèdent une forte affinité avec la magie, avec l'illusionnisme en particulier. Les gnomes considèrent les illusions comme une extension naturelle de leur goût pour les farces, les artifices et les gadgets. Au sein de la société gnome, certains clans possèdent un maître des sorts qui transmet ses talents d'illusionniste à ses apprentis. Plusieurs gnomes ont atteint les plus hauts niveaux du Collège Impérial des Illusionnistes. D'autres suivent leur aïeul Addic – le premier gnome qui, selon la légende, a quitté Glimdwarrow et voyagé dans la société humaine – parcourant l'Empire, seuls ou en compagnie d'acteurs itinérants, distrayant les gens avec ses illusions.

Magie Skaven



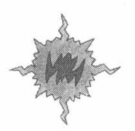
La magie des skavens est un mélange redoutable de magie Noire et du pouvoir chaotique brut des pierres distordantes,





dans lesquelles les hommes-rats puisent une grande part de leur énergie magique. Leurs sorciers peuvent lancer des sorts d'une force terrifiante, mais ils combinent le plus souvent magie et technologies étranges pour créer des armes dévastatrices que tous leurs guerriers peuvent utiliser. Leur magie est habituellement axée sur la destruction et la maladie. Ce sujet est développé dans le chapitre 15.

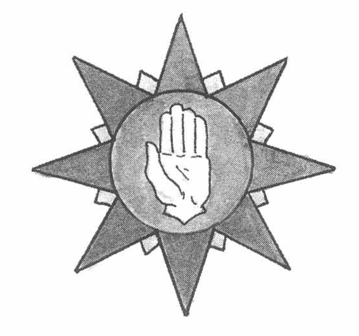
Magie des Peaux-Vertes

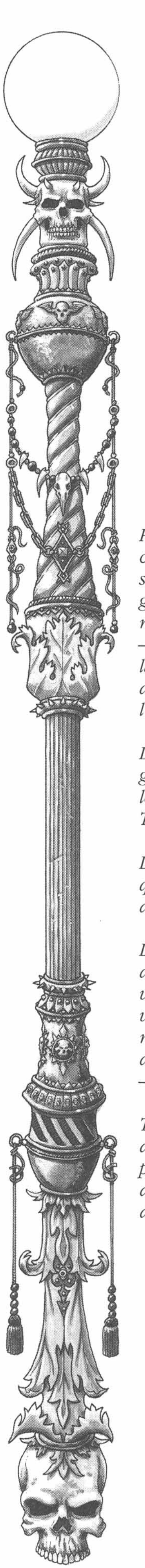


Même les races moins intelligentes du Vieux Monde possèdent des capacités magiques, bien que leurs connaissances dans ce domaine soient primitives et partielles. Certains ogres, orques et gobelins peuvent lancer des sorts, mais pour ces trois races, la magie est liée à des pratiques religieuses et chamaniques. Les orques et les gobelins ont recours aux chamans pour canaliser l'énergie particulière à l'espèce qu'ils appellent le Waaagh! Leurs sorts et enchantements peuvent avoir des résultats dévastateurs et surprenants, comme l'explosion spectaculaire de la tête du chaman. Le chapitre 16 contient de plus amples informations sur les peaux-vertes et leur magie.

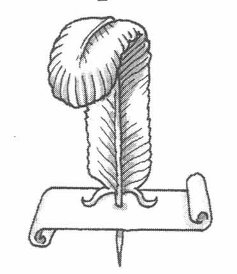
Magie des Autres Races

Quand elles utilisent la magie, toutes les autres races non-humaines (elfes noirs, fimirs, hommes-bêtes, etc.) tendent à employer des formes de magie Noire ou de magie du Chaos, avec divers niveaux de puissance et de réussite. La magie des elfes noirs s'approche de la Magie Haute par sa puissance et sa complexité, mais rares sont les hommes-bêtes assez intelligents pour se servir de magie. Les elfes noirs et leur magie seront décrits dans un futur ouvrage.





Chapitre 3



La Vie d'Un Sorcier

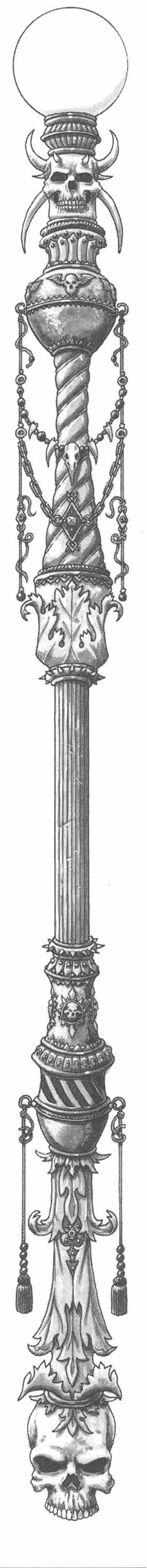
Pendant que les flammes commençaient à lui lécher les pieds, Tomas testa la résistance des cordes qui l'attachaient au bûcher, et se maudit encore une fois de sa propre faiblesse. Il ne pouvait s'en prendre qu'à une seule chose s'il se retrouvait dans cette position, c'était sa propre arrogance. N'importe quel sorcier qui voyageait dans une zone rurale savait bien qu'il faut éviter d'étaler ses pouvoirs, ce qu'il avait fait non pas une fois mais deux. Il avait oublié que son Pare-pluie fonctionnait toujours quand il était entré dans le village, et puis – idiot ! crétin ! – se servir de la magie mineure pour produire une souris blanche en pensant qu'elle amuserait la jeune enfant d'un nobliau local. Il avait tort. Et ce n'était même pas un village qui avait récemment souffert de malchance, par exemple avec une épidémie. C'était juste la terreur ordinaire éveillée par la sorcellerie qui l'avait entraîné dans cette fâcheuse posture.

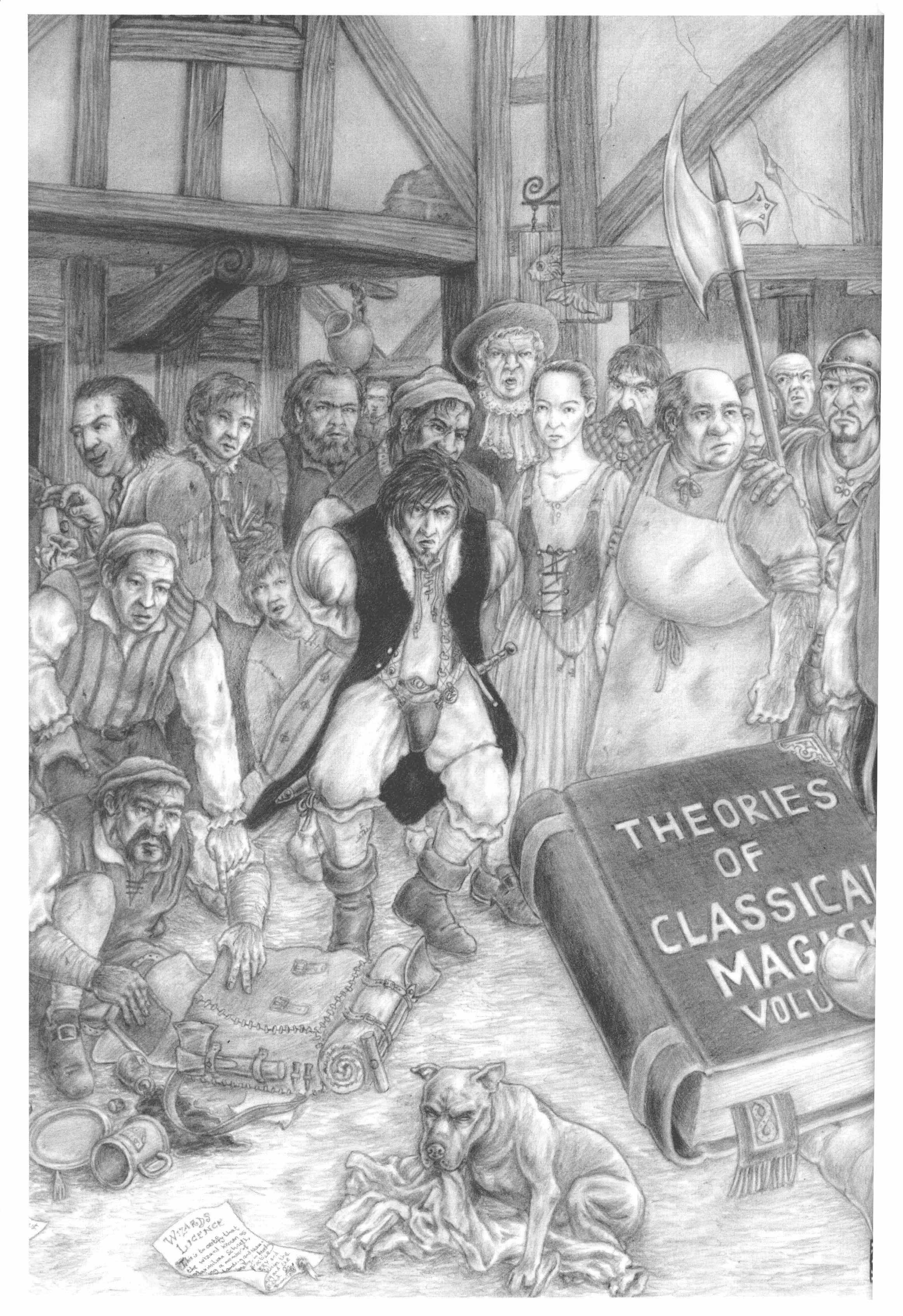
Les liens étaient toujours aussi solides que lors de sa dernière vérification, un peu plus tôt. C'était ce qu'il craignait. Heureusement, les villageois n'avaient pas attendu le matin pour le faire brûler, et ils avaient oublié de le bâillonner. Ils n'auraient pas commis cette erreur s'il y avait eu un répurgateur sur place mais, pensa Tomas, la superstition et les pensées rationnelles ne s'accordent pas très bien.

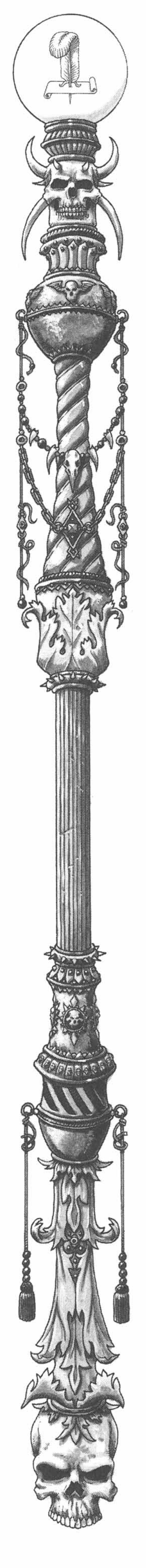
Les villageois se tenaient en cercle autour du bûcher. La seule chose de respectable en eux, c'était la distance qu'ils maintenaient : les insultes qu'ils lançaient étaient infâmes. Tomas songea à leur répliquer, mais il décida que leur rappeler qu'il pouvait encore parler serait une erreur.

Les flammes qui encerclaient ses jambes commençaient à être sérieusement gênantes. Tomas tenta de regarder derrière lui jour voir si sa robe avait pris feu, mais le poteau et la corde qui lui étranglait le cou l'empêchait de voir. De toute façon, la douleur intense à l'arrière de ses cuisses et la sensation brûlante de ses fesses ne pouvait que signifier qu'elle brûlait. Il était temps de mettre à l'épreuve les conseils vestimentaires de son vieux maître. Il prit une profonde respiration, tendit les doigts pour toucher l'extrémité du ruban cousu à l'intérieur de sa robe – qui, espérait-il sincèrement, brûlait suffisamment pour devenir le composant dont il avait besoin – et prononça la brève incantation du sort Écran de Flammes.

Tomas sentit les flammes jaillirent de son dos, tranchant les cordes qui le tenaient prisonnier, et soudain il fut de nouveau libre de ses mouvements. Cela avait marché ! Les paysans, surpris de la brusque explosion, furent plongés dans la confusion pendant assez de temps pour qu'il attrape la plume de faucon accrochée au ruban de son chapeau, lance Vol et file dans la nuit, ses jambes rôties laissant derrière lui une traînée de flammes et de fumée ; quelques instants plus tard, des flèches furent décochées.




THEORIES
OF
CLASSICA
MAGI
VOLU
WIZARDS
LICENCE
This is to certify that



La capacité à contrôler les forces de la magie est inhérente à toutes les races, à un degré plus ou moins grand, mais dans tous les cas, cela demande une certaine formation, qu'elle soit formelle ou autodidacte, pour qu'elle se manifeste. Toutefois, dans un monde où les sorciers sont traités avec autant de suspicion, seuls les individus d'un certain type souhaitent se tourner vers cette activité.

Magie et Société

La plupart des habitants du Vieux Monde se méfient terriblement de tout ce qui concerne la magie. Ils vivent dans un monde menaçant où les effets surnaturels sont presque toujours liés à des choses mauvaises, et même s'ils comprennent que, en théorie, il est possible de voir la magie agir autant pour le bien que pour le mal ou le Chaos, ils s'en montrent toujours méfiants au mieux, terrifiés au pire. Beaucoup considèrent la magie comme une chose étrangère, incompréhensible, une force indomptable que l'on ne devrait pas tenter de manipuler, la matière brute des pouvoirs du Chaos.

Dans les régions civilisées du Vieux Monde, rares sont les gens qui ont eu le moindre contact avec le Chaos; ils ont cependant tous entendu les histoires racontées autour de la cheminée pendant les longues soirées d'hiver, ou chantés par des troubadours et des ménestrels, et la plupart semblent impliquer à un moment quelconque un magicien maléfique. Alors, quelle que soient la respectabilité et la droiture des sorciers dans la société ou la sophistication de leur environnement, il y aura toujours des gens qui les soupçonneront d'accomplir des rites étranges, d'enlever des enfants, de s'acoquiner avec les démons et qui les traiteront en indésirables. De plus, le comportement souvent excentrique des sorciers ne fait rien pour arranger les choses.

Dans les communautés rurales, les sorciers des taillis sont considérés comme des individus suspects mais utiles. Beaucoup de gens iront en voir un pour lui demander un avis médical ou obtenir un filtre d'amour, mais ils agiront en toute discrétion et ne l'admettront qu'à contrecœur en compagnie civilisée. Qu'un enfant disparaisse dans la forêt ou qu'une vache donne naissance à un veau à deux têtes, et le sorcier des taillis sera probablement la première personne à être soupçonnée. Divers villages de l'Empire ont été anéantis parce que la seule personne qui aurait pu les sauver des hommes-bêtes vivant dans la forêt voisine avait péri sur le bûcher allumé par une foule en colère. La chose est d'autant plus fréquente que la plupart des sorciers des taillis n'ont aucune licence pour pratiquer la magie, et qu'ils sont donc des proies évidentes pour les répurgateurs.

Dans les villes et les cités, les gens ont l'esprit plus ouvert vis-à-vis de la magie, en particulier dans les régions cosmopolites, telles Altdorf, Middenheim et Nuln, où les sorciers pratiquent ouvertement et ont des collèges dédiés à leur formation. Ils n'échappent pas totalement à la suspicion, mais courent moins le risque de se faire lyncher dans les périodes d'agitation que leurs cousins campagnards. En ville, les gens considèrent généralement que toute personne possédant une licence pour pratiquer la magie est certainement digne de confiance; si des événements étranges se produisent, il est plus probable que l'on accusera ce vieil homme qui vit en ermite en bas de la rue et possède sept chats. Qui sait si ce n'est pas un sorcier?

Aussi rationnelle que soit l'attitude des gens envers la magie, presque tous les citoyens ordinaires sont terrifiés s'ils en voient une démonstration publique, que ce soit une incantation ou l'utilisation d'un objet magique. Les seuls endroits où les gens considèrent la magie comme une chose banale, c'est dans les collèges ou à l'occasion de démonstrations publiques officielles, comme les Illuminations du Bassin Sombre pendant la semaine du Carnaval de Middenheim. Lancer imprudemment des sorts dans une cité est une bonne manière de déclencher une émeute ou de provoquer la panique. Dans les petites villes, un tel comportement entraînera l'intervention de la milice ou du répurgateur local, et dans les communautés rurales, cela peut inciter les paysans à s'armer de fourches et de torches pour conduire le sorcier sur un bûcher rapidement érigé. Et dans un monde où peu de gens savent lire, le fait de produire une licence écrite permettant de pratiquer la magie n'est pas toujours une façon de se mettre à l'abri.

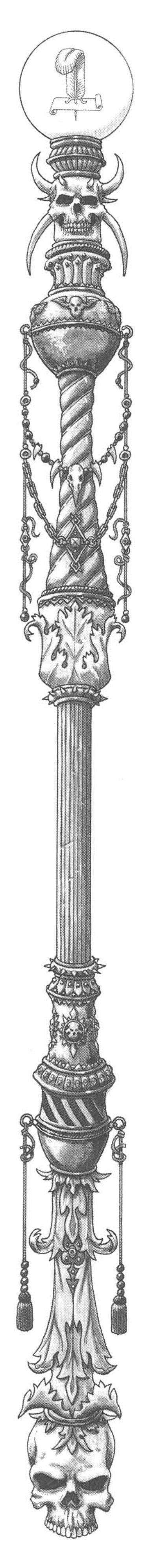
L'Étude de la Magie

En théorie, n'importe qui peut devenir sorcier. Il n'existe aucune différence mystique entre un sorcier et un guerrier: tous deux sont capables de canaliser le flux de magie qui se déverse par le portail de distorsion septentrional. Bien sûr, l'aptitude à pratiquer la magie varie d'un individu à l'autre, de même que l'aptitude au combat varie d'une personne à l'autre. N'importe qui peut apprendre à manier l'épée, mais seuls quelques individus deviendront de grands héros, et d'ailleurs la plupart des gens sains d'esprit ne le souhaitent pas. C'est également vrai pour la sorcellerie. À sa manière, le lancement de sorts est un art créatif, au même titre que le chant, la narration ou la comédie, et de fait, la carrière de sorcier attire ceux qui éprouvent le besoin compulsif de lancer des sorts, qui sentent que devenir sorcier est leur véritable vocation.

Le plus souvent, à moins d'être issu d'une famille ayant déjà produit des magiciens, la décision de devenir l'apprenti d'un sorcier est mal vue par l'entourage. C'est en partie une simple réaction sociale, celle d'un forgeron d'une communauté rurale qui n'appréciera pas que son fils aille faire l'acteur à Altdorf – mais la sorcellerie souffre aussi de son association, dans l'esprit de bien des gens, à l'influence corruptrice du Chaos.

C'est généralement à l'adolescence, vers quatorze ans, que l'on entre en apprentissage, car apprendre à pratiquer la magie est un processus long et lent. Quelques individus s'orientent vers ce domaine à un âge plus avancé, mais rares sont les sorciers prêts à prendre un adulte comme apprenti. L'essentiel du travail consiste à faire les courses, préparer des ingrédients et faire le ménage dans la maison du sorcier. Ce sont des tâches avilissantes que peu d'adultes acceptent d'accomplir sans autre rétribution que la promesse d'un savoir futur.

Quelques apprentis sont présents dans les collèges, chacun d'eux étant chaperonné par un sorcier particulier qui devient son maître. (Le titre de maître est honorifique et



s'applique quel que soit le sexe du tuteur.) Dans les communautés rurales, ce peut être le sorcier des taillis local ; dans un collège de magie, ce sera un des maîtres du collège. La magie est parfois enseignée en "cours collectif", mais le plus souvent, c'est en tête-à-tête. Certains des meilleurs collèges ont des classes où un professeur vient enseigner des sujets tels que l'histoire de la magie ou la préparation des composants de sort à un groupe d'élèves ; cependant, la meilleure façon d'enseigner la théorie et la pratique, les compétences magiques et les sorts, reste le dialogue entre maître et apprenti.

Toutefois, avant d'atteindre ce stade, le postulant à l'apprentissage doit convaincre son éventuel maître qu'il est digne de cette formation. Les capacités du novice comptent moins que son attitude. Parfois, un maître peut immédiatement dire (avec Sens de la Magie, voir **WJRF** p. 57) qu'une jeune personne possède un grand potentiel magique ; d'autres fois, ses aptitudes sont bien cachées. Le maître ne s'en soucie guère – une chose est apparue au fil du temps : un individu paresseux ayant un instinct pour le fonctionnement de la magie peut apprendre très vite au début, mais à la fin, il obtiendra de moins bons résultats qu'un élève appliqué et studieux sans la moindre étincelle de créativité magique (et le premier aura plus de chances de succomber aux sombres tentations tapies dans tous les coins). Les vrais grands magiciens combinent, bien sûr, aptitude supérieure et puissance de travail.

La plupart des sorciers ne prendront qu'une poignée d'apprentis dans leur vie entière, quelques autres font carrière dans les collèges comme enseignants et prennent sans cesse de nouveaux élèves. Dans les plus petites villes du Vieux Monde, il peut n'y avoir qu'un seul sorcier n'ayant guère envie de prendre le moindre apprenti. S'il en accepte un, il lui transmettra ce que lui-même a appris de son propre maître. Tous les sorciers licenciés sont associés à un "collège d'origine", l'établissement qui a établi leur licence, situé quelque part dans le Vieux Monde. Un apprenti désireux de devenir sorcier doit se rendre au collège de son maître, où qu'il soit, afin d'être mis à l'épreuve pour obtenir sa propre licence. Tant qu'ils n'ont pas accompli cette démarche, les apprentis sont sous la responsabilité de leur maître, qui doit également répondre, selon la loi, de tous les torts ou dommages qu'ils peuvent causer en lançant des sorts ; il est à ce titre passible de la même punition que l'élève. Ceux qui ont appris auprès d'un sorcier non licencié n'ont pas, bien sûr, de "collège d'origine", mais certains, par peur des sanctions appliquées à la pratique magique sans licence, font "amende honorable" et tenter de s'affilier à un collège officiel – si l'un d'eux daigne les accepter.

Le facteur le plus important dans la formation des apprentis, c'est leur attitude envers la magie. Il existe en gros deux types d'enfants qui aspirent à devenir sorciers. Dans les deux cas, ce sont des solitaires, des rêveurs qui préfèrent rester dans leur coin plutôt que de se mêler aux autres. Les autres enfants se moquent d'eux ou les brutalisent ou, au mieux, les ignorent. Mais il existe de subtiles différences entre ces deux types d'enfants. Dans un cas, on les persécute parce qu'ils veulent devenir sorciers ; dans l'autre, ils veulent devenir sorciers parce qu'ils sont persécutés.

Les premiers feront probablement de bons sorciers car ils considèrent la magie comme une fin en soi, ou comme quelque chose d'héroïque qui, malgré son caractère dangereux, peut venir en aide aux nécessiteux ou sauver l'Empire dans les heures les plus sombres. Dans le second cas, ils peuvent être l'objet de moqueries ou de brutalités pour toutes sortes de raisons ; ils sont trop gros, trop maigres ou très laids, par exemple. Ces enfants feront sans doute de dangereux sorciers car ils considèrent la magie comme un marchepied vers le pouvoir. "Si je pouvais lancer des boules de feu, personne ne se moquerait plus de moi..."

Quiconque aborde la magie avec cette attitude a déjà fait les premiers pas vers le Chaos, et aucun sorcier honnête et respectable ne prendra d'apprenti ayant cet état d'esprit. Ce sont les élèves de ce genre qui se tournent vers les sorciers des taillis moins scrupuleux ou deviennent l'apprenti d'un sorcier qui a perdu sa licence, n'en a jamais eu ou a déjà succombé au pouvoir de la magie Noire ou du Chaos. Ce sont ces apprentis qui doivent craindre les répurgateurs. Ils mènent une vie secrète, pratiquent une activité dans la journée tout en poursuivant de nuit leurs études en secret. Ils deviendront probablement nécromants ou démonistes, et concluront des pactes avec les forces du Chaos afin d'acquérir encore plus de puissance.

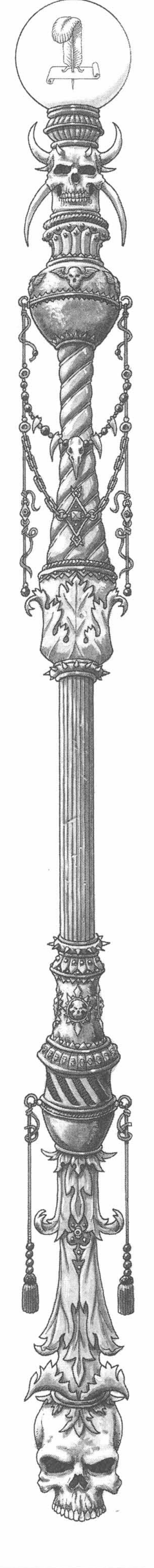
La Vie d'un Apprenti

La vie d'un apprenti, quelle que soit la carrière choisie, est faite de durs labeurs et de corvées, et d'un peu d'acquisition de connaissances. La vie d'un apprenti sorcier est encore plus dure que celle des autres parce qu'elle est aussi synonyme de solitude. Alors que les apprentis de la Guilde des Dockers ont l'occasion de rencontrer plein de gens de leur âge, l'apprenti sorcier moyen n'a pour seule compagnie qu'un vieux magicien grincheux.

Bien sûr, cela ne s'applique pas nécessairement aux apprentis qui étudient dans un des collèges magiques. Dans leurs périodes de "temps libre", ils peuvent rencontrer d'autres élèves. La discipline est cependant stricte dans la plupart des collèges magiques. Les apprentis qui lancent des sorts sans autorisation et supervision sont chassés sur-le-champ, sauf cas d'urgence. Un groupe d'adolescents peut provoquer des dégâts inacceptables rien qu'avec deux sorts de magie mineure. La garde d'Altdorf n'a aucune envie de voir des bandes de jeunes gens débouler dans les rues en lançant *Verrou Magique* sur les portes des bâtiments publics ou des *Malédictions* aux aubergistes qui refusent de leur faire crédit. En plus de l'effet immédiat, les citoyens les moins éduqués risquent de paniquer devant cet usage de la magie et d'appeler des répurgateurs. Les maîtres des collèges magiques ne lâchent jamais la bride à leurs apprentis, même pendant leur temps libre.

Compagnons Apprentis

Les sorciers savent que la connaissance de la magie n'a aucune utilité si l'on ne connaît pas également le monde réel ; quand les maîtres considèrent que leurs apprentis sont suffisamment expérimentés et dignes de confiance, ils les envoient parcourir le monde. Cette période de voyage s'appelle le "Tour d'Empire", et le voyageur est un



"compagnon apprenti". Certains n'ont pas plus de seize ans – s'ils sont particulièrement matures pour leur âge – pour d'autres, cette étape ne viendra pas avant de nombreuses années.

Les compagnons apprentis reçoivent normalement un petit pécule et la consigne de revenir de six mois à un an plus tard. Ils sont censés voyager et trouver un moyen de gagner leur vie dans ce monde vaste et dangereux. Ils se voient parfois remettre le nom et l'adresse de collègues de leur maître, dans une autre ville, afin de leur rendre visite, une occasion d'apprendre d'autres sorts de magie mineure absents du grimoire de leur maître.

Pendant cette période, l'apprenti doit conserver un certificat de son maître, indiquant le nom de l'apprenti, le nom et l'adresse du maître et le collège auquel celui-ci est affilié (voir "Licences Magiques", plus loin). Un apprenti que l'on surprend à lancer des sorts sans qu'il puisse produire sa "Licence de Compagnon" peut se voir appliquer toutes les sanctions prévues par la loi, et son maître sera puni de la même manière pour les transgressions de son élève. Chaque maître attend donc d'être absolument sûr du sens des responsabilités de son apprenti pour en faire un compagnon.

Quand l'élève revient de son compagnonnage, le maître peut décider de le renvoyer sur la route plusieurs fois s'il pense qu'il a encore beaucoup à apprendre. De ce fait, la période d'étude d'un compagnon peut durer quelques années, et pour quelques infortunés elle peut ne jamais se finir. Certains sorciers sont connus parce qu'ils ne laissent jamais leurs apprentis quitter cette étape: ils préfèrent disposer d'un messager bénévole que poursuivre son éducation.

Pendant leur période de compagnonnage, certains s'engagent parfois dans des aventures. Même si c'est, sans aucun doute, une bonne façon de forger un caractère, la plupart des maîtres désapprouvent des activités aussi dangereuses, mais il y a des exceptions. Pour les apprentis, partir dans la nature avec un groupe de futurs héros, chercher des trésors, des ruines oubliées ou des bandes de hors-la-loi présente un avantage; loin de la civilisation, ils peuvent utiliser leurs sorts à volonté sans craindre de voir des répurgateurs leur sauter à la gorge. Leurs pouvoirs sont cependant encore faibles, et plus d'un compagnon est parti à l'aventure pour se retrouver étripé par le premier gobelin venu.

Parfois les apprentis se lassent de passer leur temps à accomplir des corvées et décident de s'enfuir. La plupart se rendent dans les cités de l'Empire en espérant y faire fortune et oublient toute idée de devenir sorcier. Certains réussissent dans d'autres carrières et tirent un trait sur le passé. Mais pour la majorité, le besoin de lancer des sorts s'avère trop intense pour être ignoré. Les apprentis dans cette situation sont placés devant une alternative: rentrer chez leur maître tout déconfit et demander pardon avec profusion dans l'espoir d'être repris ou trouver quelqu'un d'autre qui voudra bien leur enseigner la magie.

Dans le premier cas, le sorcier peut accepter leur retour, mais ils seront alors sévèrement punis et pendant un certain temps, ils auront encore plus de corvées à exécuter qu'avant leur fugue. Dans le second cas, leur situation est beaucoup plus critique. Aucun sorcier licencié n'acceptera volontairement de prendre l'apprenti d'un de ses collègues (sauf circonstances exceptionnelles, comme la mort du maître précédent) et l'apprenti devra trouver un de ces clandestins qui affinent leur magie dans le plus grand secret. Il risque alors de tomber de Charybde en Scylla; plus d'un imprudent s'est enfui de chez un maître exploiteur mais respectueux des lois pour finir dans les griffes d'un nécromant ou d'un démoniste.

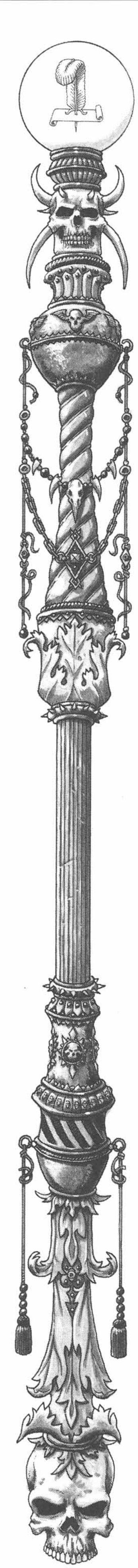
Licences Magiques

Trois ans après la fondation des Collèges Impériaux de Magie en 2304, l'Empereur Magnus établit, dans le cadre de ses réformes générales des lois de l'Empire, les Articles de la Sorcellerie Impériale, un ensemble de lois et de règlements que doivent respecter les utilisateurs de capacités magiques dans tout l'Empire sous peine de mort. Ayant écouté les enseignements de Teclis, Magnus savait que la magie puisait son énergie à la même source que le Chaos; de plus, l'absence d'organisation et le manque de loyauté dont avaient fait preuve les mages et les sorciers pendant le récent conflit avec le Chaos l'avaient consterné.

Sa solution visait deux objectifs. La première partie était offensive: la fondation des Collèges Impériaux afin de former une élite de sorciers de haut niveau ayant juré de défendre l'Empire en cas de besoin. La seconde était défensive: Magnus décréta que toute personne capable d'utiliser les magies séculaires (c'est-à-dire, les magies qui n'ont pas été accordées par un des dieux reconnus du Vieux Monde) devait posséder une licence délivrée par un des collèges officiels de l'Empire ou par le conseil de la ville importante la plus proche. Quiconque serait découvert pratiquant la magie sans licence serait automatiquement considéré comme un adepte de la magie Noire et exilé ou mis à mort, "pour la sécurité de tous". De plus, Magnus confirma la charte de 1913 par laquelle l'Église de Sigmar était chargée de pourchasser et d'éradiquer la démonologie et les cultes du Chaos dans l'Empire, et lui donna le pouvoir de faire respecter les Articles. (Ce sujet est traité dans le chapitre 17: "Répurgateurs".)

Les Articles ne se limitaient pas à cela: restrictions sur l'utilisation des sorts près des armureries ou des baraquements Impériaux. Description de la formation des apprentis; conditions sous lesquelles les gens extérieurs aux Collèges Impériaux peuvent être réquisitionnés dans les armées de l'Empire, etc.; mais les règles sur les licences en constituent le cœur. Après une protestation symbolique, la communauté des sorciers accepta ces termes, par peur d'être considérée comme des complices des magiciens noirs, et le système fut opérationnel en 2308.

Une "licence d'accomplir des recherches magiques et de pratiquer la sorcellerie et la thaumaturgie dans les frontières de l'Empire et sur ses territoires", pour en donner le titre complet, accorde à son titulaire la qualité de magicien. Elle est généralement écrite sur du papier ou du vélin, souvent rangée dans un étui en cuir ou imperméable, et le sorcier doit la conserver en permanence sur lui. Tout prêtre de Sigmar, d'Ulric, de Solkan, de Véréna ou de Mòrr, tout membre des forces de l'ordre, soldat de l'Empire, noble ou répurgateur officiel peut exiger de voir cette licence, et un sorcier incapable de la produire risque d'être arrêté, jugé et brûlé (voir page 25).



Obtenir Une Licence

Après sa période de compagnonnage, l'apprenti sorcier retourne auprès de son maître, avec qui il étudie encore pendant quelques mois. Il est ensuite censé se rendre (parfois avec son maître, mais le plus souvent seul) au "collège d'origine" de ce dernier, car c'est le seul endroit autorisé à émettre une licence pour un nouveau sorcier. Pour un apprenti qui a étudié dans un collège, il lui suffit de contacter le bon administrateur; mais ceux qui ont appris auprès d'un sorcier solitaire doivent voyager jusqu'à l'endroit où leur maître a obtenu sa licence.

L'apprenti emporte un rapport écrit rédigé par son maître, et une fois au collège, il est longuement interrogé par le maître du rang le plus élevé avant que sa licence lui soit accordée. Les collèges se montrent extrêmement circonspects, et ils rejettent tous ceux qui n'atteignent pas leurs standards d'excellence. Le comportement d'un sorcier a des répercussions sur son "collège d'origine", et personne ne veut d'un "cheval fou" qui risquerait de faire perdre au collège le droit d'accorder des licences.

Chaque collège a ses propres critères pour déterminer ce qui fait un bon sorcier. Un collège élémentaliste vérifiera l'attitude de l'apprenti envers le monde naturel. Un collège illusionniste voudra s'assurer que le futur sorcier n'utilisera pas la magie à des fins néfastes ou immorales. Un collège impérial ou de magie de Bataille se concentrera sur la loyauté du candidat envers l'Empire et sa volonté de servir en période de guerre, ou peut-être sur son niveau de savoir, sa compréhension de la vraie nature de la magie, et ce qu'il peut apporter à l'ensemble des connaissances du collège.

Dans les Collèges Impériaux d'Altdorf, l'établissement d'une licence est généralement une formalité; quiconque a réussi à satisfaire aux critères d'admission dans un Collège Impérial est considéré comme digne de confiance, et il suffit que le Grand Maître concerné appose sa signature sur la licence. Chaque collège conserve la liste de tous les sorciers licenciés par ses soins, et, en théorie, le gouvernement impérial, le bureau du Grand Théogone du Culte de Sigmar, l'Église de Véréna et l'Église de Mòrr peuvent la contrôler à tout moment. Dans la pratique, il n'est pas courant qu'elle soit soumise à une inspection, car les sorciers impériaux passent peu dans l'illégalité. Les rares inspections sont presque toujours ordonnées par le Grand Théogone et le plus souvent pour des raisons politiques, pour intimider un sorcier impérial qui, d'après lui, outrepasse sa position.

Dans les collèges moins importants, les contrôles sont plus stricts. Le règlement varie selon les États, mais la licence doit être signée par au moins trois personnes. Il s'agit normalement d'un représentant du gouvernement local, d'un représentant du collège concerné et d'un représentant de l'Église de Sigmar, d'Ulric, de Véréna ou (plus rarement) de Mòrr.

Une fois la licence obtenue, l'apprentissage est terminé et l'apprenti devient un sorcier à part entière qui ne dépend plus de son maître.

COÛTS

Les licences ne sont pas accordées gratuitement. Il faut normalement s'acquitter d'une cotisation annuelle d'environ 50 couronnes d'or; le montant exact est déterminé par le conseil de la ville dans laquelle la licence sera établie. Dans les collèges mineurs et dans les parties féodales du Vieux Monde, cela peut aller de 5 à 500 couronnes, selon l'attitude du seigneur local envers la magie. Une partie de cette cotisation revient au collège d'origine pour son entretien, une autre partie est conservée par le collège émetteur pour couvrir ses frais. Le reste est remis aux autorités locales, et finance généralement la Garde, la milice, les défenses de la cité, le temple de Sigmar, les répurgateurs ou autres projets locaux.

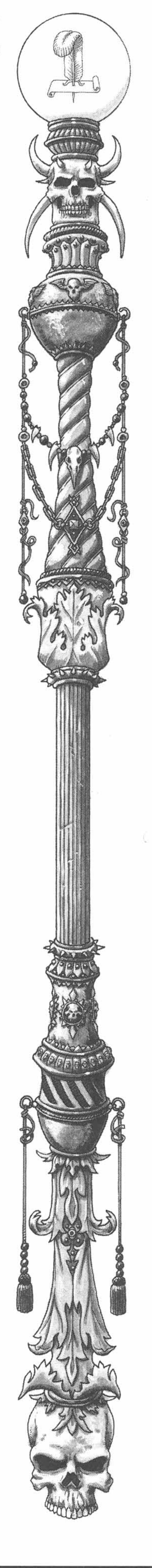
Renouvellement d'une Licence

Une fois la licence initiale obtenue, elle peut être renouvelée au collège le plus proche (celui à qui la cotisation est versée) sans avoir à retourner au collège qui l'a établie, mais le sorcier doit payer le tarif appliqué localement. Dans quelques rares cas, si le collège d'origine est peu connu ou situé dans une région extrêmement éloignée, le renouvellement peut ne pas être accepté, et le sorcier doit alors se rendre dans un collège qui reconnaîtra la licence initiale. Plus une licence est ancienne, plus elle a été visée par des représentants de collèges renommés, et plus elle a de chances d'être acceptée ailleurs.

Certains collèges ne renouvelleront la licence d'un sorcier que s'il a vécu dans leur juridiction pendant au moins trois mois, afin d'avoir quelques connaissances sur ses activités. Si le sorcier a apporté la disgrâce sur la profession, le renouvellement ne sera pas accordé. En de rares occasions, un collège peut même confisquer une licence, le sorcier devant alors retourner dans son collège d'origine et tenter d'en obtenir une nouvelle. Une telle situation va certainement amener les deux collèges à correspondre, chacun d'eux donnant ses arguments expliquant pourquoi le sorcier doit ou non récupérer sa licence. Dans le pire des cas, (et n'oubliez pas le manque de fiabilité du système de transmission des messages dans le Vieux Monde, car il consiste souvent à confier le courrier à toute personne allant dans la bonne direction), ces disputes peuvent durer des années. Heureusement, la plupart sont résolues, en bien ou en mal, dans les trois mois suivant l'arrivée du sorcier dans son collège d'origine. Pendant cette période, le sorcier ne peut pratiquer officiellement la magie.

Une licence type se présente comme suit:

> *Licence Magique de Sébastien Graubner*
>
> *Le sorcier SÉBASTIEN GRAUBNER, membre de bonne réputation de cette communauté et connu de moi, est par la présente autorisé à pratiquer les activités de MAGIE, SORCELLERIE et THAUMATURGIE sur le territoire du Grand Comté d'AVERLAND. Le dit GRAUBNER a payé CINQUANTE COURONNES D'OR et juré, en ma présence et celle d'un CLERC de VÉRÉNA et d'un MAÎTRE SORCIER du Collège Universitaire de Magie de Bataille de Nuln, qu'il ne s'allierait pas au Chaos et qu'il ne pratiquerait aucun rite interdit ou impie. Cette licence est valable UN AN à compter de la date inscrite ci-dessous, et devra être renouvelée à échéance.*
>
> *Signé ce jour du 1er Sigmarzeit 2496*
> *Wilhelm Van Der Rijn, Secrétaire Municipal d'Averheim*



Lois Concernant les Enchanteurs Non Humains

Les halfelings du Moot ont leur propre système de licence. Ils respectent les règles impériales et exigent aussi que les sorciers des taillis possèdent une licence. Celle-ci leur permet de pratiquer la magie, mais uniquement dans leur propre village. Ces licences sont généralement délivrées par le maire ; les sorciers des taillis qui souhaitent déménager pour s'installer dans un autre village du Moot doivent présenter leur ancienne licence à leur nouveau maire. Une fois installés, ils doivent s'abstenir de pratiquer la magie pendant six mois, période pendant laquelle ils doivent prouver à la communauté qu'ils sont des membres intègres et dignes d'elle. Si, à la fin des six mois, le conseil municipal vote majoritairement en faveur du sorcier des taillis, le maire lui accorde sa licence. Cela ne s'applique normalement qu'aux halfelings. En de rares occasions, des sorciers des taillis humains sollicitent une licence, mais bien peu l'obtiennent. Les halfelings accordent peu leur confiance aux "Grandes Gens" quand il s'agit de magie – ils les jugent beaucoup plus sensibles à la corruption du Chaos qu'eux-mêmes.

Chez les elfes des bois, les sorciers ignorent le système de licence établi par les humains. Les quelques elfes qui étudient dans les collèges humains y sont bien sûr soumis. Ceux qui étudient la magie auprès de mages elfes des bois quittent rarement leurs forêts pour se rendre en terre humaine, et ceux qui font le voyage sont considérés comme insensibles à l'influence du Chaos et n'ont donc pas besoin de licence. Peu d'humains ont entendu parler des elfes noirs de Naggaroth et il serait facile à l'un d'eux de s'infiltrer dans la société humaine en se faisant passer pour un elfe des bois. Dans le passé, les elfes noirs étaient trop impliqués dans leur guerre éternelle avec les elfes hauts d'Ulthuan pour s'intéresser au Vieux Monde. Maintenant que le portail interdimensionnel est entré dans une nouvelle phase active, qui sait ce que risquent de faire les elfes noirs dans les prochaines années ?

Peu de nains apprennent la magie (la plupart trouvent cela très difficile), et ceux qui étudient au sein du système humain se plient à ses lois. En général, les sorciers ne considèrent pas que Forger les Runes est une forme de magie, mais plutôt de l'artisanat. La plupart des forgerons des runes ont appris leur art dans les Royaumes Nains et il n'existe aucun système de licence pour eux.

Sorciers Non Licenciés

Les pratiquants des arts noirs n'ont évidemment aucune chance d'obtenir une licence, à moins de connaître suffisamment de sorts dans d'autres disciplines pour donner le change. Mais il existe beaucoup d'autres raisons qui peuvent obliger un sorcier à pratiquer son art sans être répertorié.

Quiconque utilise la magie à des fins illégales – même si cette magie n'est pas en elle-même maléfique – peut se voir retirer sa licence. Utiliser un sort tel que *Boule de Feu* pour assassiner quelqu'un va inévitablement entraîner la révocation de la licence, mais comme dans l'essentiel du Vieux Monde le meurtre est puni de mort, cela n'a guère d'importance. (Naturellement, si le meurtrier appartient à la noblesse alors que la victime est un paysan, cela peut ne pas s'appliquer.) L'utilisation de l'illusionnisme pour commettre un vol peut entraîner cette révocation, comme toute forme d'atteinte aux biens d'autrui. Lancer des sorts qui "modifient l'humeur", comme *Frénésie Magique*, dans un lieu public peut avoir les mêmes conséquences, bien que le crime soit alors plus difficile à prouver.

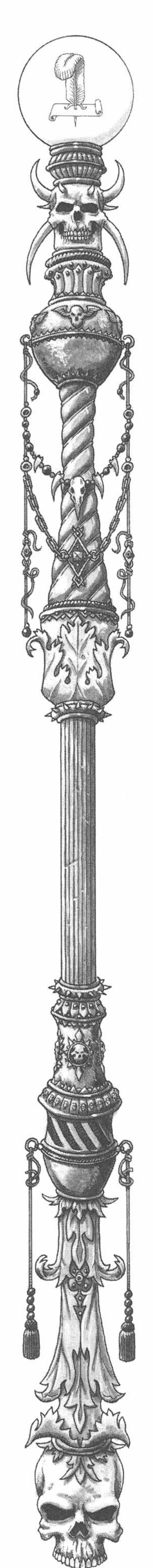
Tout sorcier arrêté pour abus de pouvoirs magiques, même s'il n'y a contre lui que quelques soupçons, sera probablement déclaré coupable, à moins qu'il ne démontre sans aucun doute qu'il n'a pas utilisé la magie ; et il est particulièrement difficile de prouver que l'on n'a pas fait quelque chose. Le témoignage d'une personne affirmant avoir vu l'accusé marmonner et gesticuler à proximité du site du supposé acte magique malveillant suffit souvent à prouver la culpabilité. En revanche, il faut présenter le témoignage de deux sorciers, dont les licences ont au moins dix ans et qui ont effectivement assisté à la scène, pour certifier que l'incident n'avait pas de lien avec la magie ou que l'accusé n'était pas responsable de cette magie pour avoir une chance d'être acquitté.

Les sorciers peuvent aussi perdre leur licence à cause des actions de leurs apprentis ou de leurs anciens apprentis. Si un magicien perd sa licence, son ancien maître va perdre la sienne automatiquement. De même, lorsqu'un sorcier est condamné à mort pour avoir pratiqué la magie du Chaos, cette même condamnation est appliquée à son maître. Dans ce cas, l'ancien maître est souvent prévenu de l'arrestation de son apprenti et s'enfuit avant que les forces de l'ordre ne mettent la main sur lui. Il existe des cas où des sorciers sont partis à l'autre bout de l'Empire, ont cessé de pratiquer la magie et connu la réussite dans une nouvelle carrière, devenant des membres respectables de la société, pour voir apparaître un répurgateur sur le pas de leur porte des années plus tard. C'est pour toutes ces raisons qu'aucun sorcier n'engage d'apprenti à la légère ou sans faire de son mieux pour s'assurer que son étudiant ne va pas par la suite faire de lui un criminel.

Dans la plupart des régions, les sorciers des taillis ne se voient accorder aucune licence. Dans les zones rurales, où les représentants de l'ordre et de la loi sont peu nombreux, cela importe peu, mais quand un sorcier des taillis se rend dans des zones plus organisées du Vieux Monde, il risque les ennuis au moindre signe de magie. Le simple fait de posséder des composants magiques suffit pour qu'il soit accusé d'être un adepte du Chaos et déclaré coupable si quelqu'un l'accuse de pratiquer la magie sans licence.

Les Sanctions Légales

Toute utilisation de la magie démonique, nécromantique, noire ou chaotique, ou la pratique de toute autre forme de magie sans licence est passible du bûcher – car c'est la seule façon d'éradiquer la flétrissure du Chaos. Cette sentence est habituellement prononcée après un procès, mais des répurgateurs, des clercs ou des templiers trop zélés se chargent parfois de faire respecter la loi et allument le bûcher sans attendre l'arrivée d'un juge.



La pratique de la magie sans licence relève du Tribunal Correctionnel; la Garde se charge des arrestations et le procès est dirigé par un noble local ou par un un fonctionnaire. La pratique des magies démonique, nécromantique, chaotique et sombre est considérée comme un crime religieux. Les arrestations sont confiées à des clercs, des templiers ou des répurgateurs reconnus dans l'Empire (généralement de Sigmar ou d'Ulric, mais cela varie selon les régions – voir chapitre 17: "Répurgateurs"), et le procès se déroule dans un tribunal religieux. Ces lois s'appliquent dans tout l'Empire, les Wastelands, la Bretonnie, Kislev, les Royaumes d'Estalie et les Cités Souveraines de Tilée.

Dans les Principautés Frontalières, la loi varie selon les endroits. Dans la plupart des principautés, les sorciers n'ont pas besoin de licence, mais les autochtones très indépendants attendent rarement l'arrivée d'un juge et la constitution d'un jury pour allumer un bûcher. La plupart des sorciers qui perdent leur licence pour des raisons diverses se réfugient dans les Principautés Frontalières; les vraiment corrompus s'enfuient dans les Terres du Chaos.

Magie et Religion

La plupart des cultes établis et respectables du Vieux Monde se montrent très soupçonneux à l'égard des sorciers. Aux yeux de la majorité des clercs, la différence entre magie et Chaos est infime. Le moindre soupçon de nécromancie ou de démonologie risque de faire s'abattre sur le malheureux sorcier l'ensemble des répurgateurs et des exorcistes disponibles. Un sorcier soupçonné de collusion avec le Chaos est présumé coupable jusqu'à ce qu'il soit reconnu innocent, et les méthodes que les répurgateurs emploient pour faire avouer la vérité sont rarement douces. Plus d'un sorcier innocent a avoué des crimes fictifs pendant qu'on le soumettait à la torture. Bien sûr, parmi les gens accusés de frayer avec le Chaos figure une part raisonnable de vrais coupables, ce qui ne fait que renforcer le zèle des répurgateurs. Le Culte de Mórr s'occupe principalement de démasquer les nécromants, celui de Sigmar et celui d'Ulric, pourtant en désaccord sur bien d'autres points, unissent leurs forces au moindre indice de démonologie.

Les seuls sorciers auxquels toutes les organisations religieuses font confiance ont obtenu leur licence dans un des Collèges Impériaux. Mais un autre problème se pose avec eux. Les sorciers impériaux ont autant de pouvoir politique que magique, et une influence certaine sur les Électeurs et l'Empereur, ce qui déplait aux Grands Prêtres des principaux cultes. Si le Culte de Sigmar approuve officiellement les Collèges Impériaux, le Grand Théogone critique sans ménagement le pouvoir politique de ces organisations.

De leur côté, la plupart des sorciers adorent dûment les dieux, mais ils méprisent leurs clercs, qu'ils considèrent comme des enchanteurs de deuxième classe. Les méthodes religieuses pour lancer les sorts sont assimilées à un mélange superstitieux de théorie magique mal assimilée et de tours de passe-passe, une offense à la rigueur académique de l'enseignement des sorciers. Un enchanteur particulier peut avoir du respect pour un clerc particulier, mais le clergé dans son ensemble est considéré avec mépris, au moins en ce qui concerne les incantations. Selon la majorité des sorciers, les clercs feraient mieux de s'occuper du bien-être moral de leurs brebis et de laisser la magie aux experts.

Nombre des Sorciers

Le Vieux Monde n'est pas un endroit débordant de magie; on ne trouve pas un sorcier dans chaque village, ni même dans chaque ville, et il est inutile que les aventuriers surveillent leurs arrières dans la moindre taverne de peur que la serveuse ait appris un ou deux sorts pendant qu'elle était dans les jupes de sa mère. La magie est rare et effrayante, et elle est traitée avec le respect qu'on lui doit. Mais si vous désirez connaître le nombre de sorciers présents dans le Vieux Monde, vous ne trouverez pas cette information dans ce livre. C'est à vous d'en décider, selon la façon dont vous dirigez votre campagne **WJRF**.

Si vous préférez que la magie reste rare et dangereuse dans votre monde, que les niveaux les plus hauts soient réservés aux personnages non-joueurs, il vous suffit de décréter que seules quelques centaines de personnes ont étudié la nature de la magie dans tout l'Empire, que les Collèges de Couleur à Altdorf ne comprennent que vingt ou trente membres chacun, et que même les sorciers des taillis sont difficiles à trouver.

Nouvelle Table des Carrières de Base des Lettrés

Cette table peut remplacer celle du livre de règles de **WJRF**, p. 18, lors de la création des personnages lettrés.

Jet de 1D100 par Race de Personnage

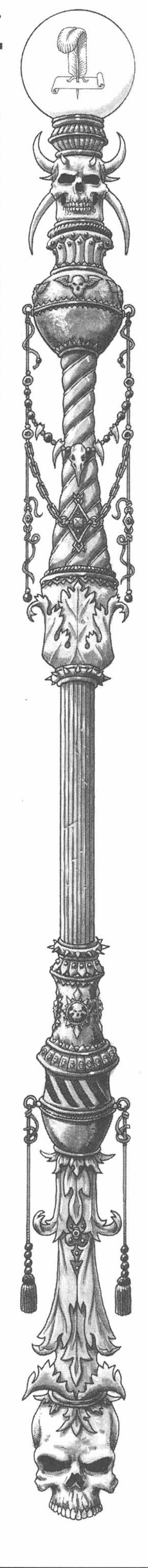
Humain	Elfe	Nain	Halfeling	
01-05	01-05	01-10	01-10	Apothicaire
06-15	06-15	11-20	11-20	Apprenti alchimiste
16-25	16-20	21-30	21-35	Apprenti artisan
–	–	31-35	–	Apprenti forgeron des runes
–	21-33	–	–	Apprenti mage elfe des bois
26-33	34-35	36-37	36-37	Apprenti sorcier*
34-36	–	–	38-44	Apprenti sorcier des taillis
37-41	–	38-42	45-49	Collecteur d'Impôts
42-51	36-50	43-60	50-59	Commerçant
52-56	–	–	–	Druide
–	–	61-70	–	Engingneur
57-61	51-55	71-75	60-64	Estudiant
62-66	56-60	76-80	65-70	Estudiant en médecine
67-71	61-75	–	71-80	Herboriste
72-81	76-80	81-85	81-85	Initié
82-85	81-85	–	–	Magnétiseur
86-90	86-95	86-90	86-90	Prédicateur
91-00	96-00	91-00	91-00	Scribe

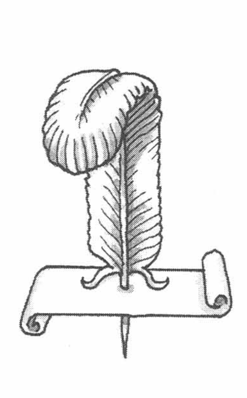
* Si le personnage est originaire de Kislev, le joueur peut choisir d'être un apprenti chaman kislévite.

D'un autre côté, vous pourriez vouloir donner une meilleure part à la magie : dans chaque collège, les maîtres et les apprentis se comptent alors par centaines, et l'on rencontre des sorciers dans la moindre bourgade. Dans ce type de monde, la magie est assez répandue sans être vraiment courante – ainsi, des personnages joueurs ayant brusquement besoin de parler à un Élémentaliste de l'Air n'auront qu'à voyager pendant deux jours. Si vous voulez laisser les personnages joueurs accéder à des niveaux élevés de magie, vous devez vous assurer d'avoir suffisamment d'enchanteurs puissants capables de les contrer s'ils commencent à se prendre pour les maîtres du monde.

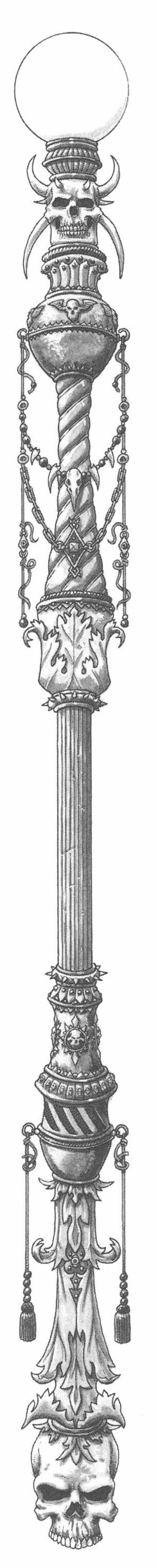
Vous devez aussi veiller à l'équilibre entre les sorciers légitimes et ceux qui s'adonnent aux arts noirs de la nécromancie, de la démonologie et de la magie du Chaos. Un des camps est-il plus fort que l'autre? Se pourrait-il que les sorciers sans licence soient majoritaires – peut-être pas dans tout le Vieux Monde, mais au moins dans certaines régions? La réponse à toutes ces questions déterminera la tonalité de vos parties de **WJRF** et pourra aussi vous fournir quelques idées d'aventures.

Quoi que vous décidiez, les joueurs et leurs personnages ne devraient jamais connaître le nombre des sorciers qui peuplent votre univers. Cette information existe, grâce aux archives des divers collèges et des organismes locaux qui délivrent des licences et envoient tous des rapports annuels à Altdorf, mais très peu de gens y ont accès. Les sorciers expérimentés peuvent émettre des hypothèses assez justes quant au nombre qu'ils sont dans l'Empire, mais personne d'autre n'en a la moindre idée.

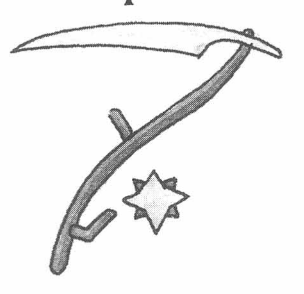




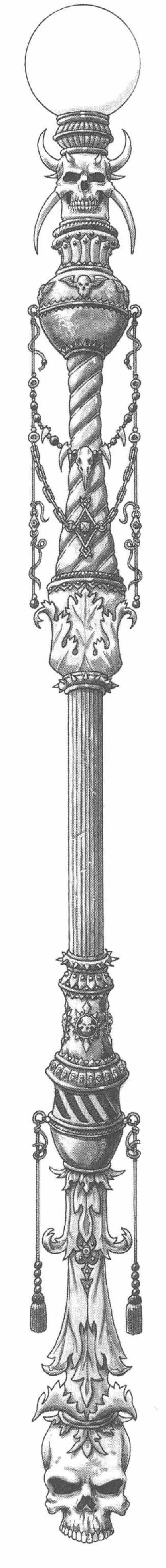

RUSS NICHOLSON



Chapitre 4



Sorcellerie des Taillis



Hansel plaça le bouchon sur la petite fiole de terre cuite et se laissa tomber sur sa chaise. "Voilà. C'est fini, Rudi." Il caressa la tête du chat noir qui avait sauté sur ses genoux à l'instant où il s'était assis. Il avait passé la matinée à concocter un philtre d'amour pour une des filles du village, qui espérait faire tourner la tête au fils du forgeron. Il n'était pas vraiment sûr que sa potion allait agir, mais sa cliente étant de toute façon très mignonne, il allait certainement se passer quelque chose.

"Voyons, qu'avons-nous à faire cet après-midi?" Le chat miaula plaintivement. "Oui, oui, je sais, te donner à manger. Ensuite... je dois aller examiner le cheval du fermier Schmitt; après, je veux consacrer un peu de temps à perfectionner ce sort de Boule de Feu." Le chat miaula encore. "Je sais; tu n'aimes pas tous ces éclairs et ces explosions, et hier j'ai fait roussir ta queue. Mais c'est la seule façon de procéder. Je suis trop vieux pour aller en apprentissage auprès d'un de ces grands et puissants sorciers d'Altdorf et, de plus, j'ai entendu dire qu'ils n'autorisaient pas les élèves à avoir des animaux domestiques."

Hansel se leva, envoyant le chat par terre sans cérémonie. Il traversa l'unique pièce de son logis, se baissant pour éviter les bottes d'herbes qu'il avait suspendues au plafond bas pour les faire sécher. Contre un des murs, des étagères étaient chargées d'un assortiment incroyable de bouteilles et de pots renfermant des herbes, des potions et des composants de sort.

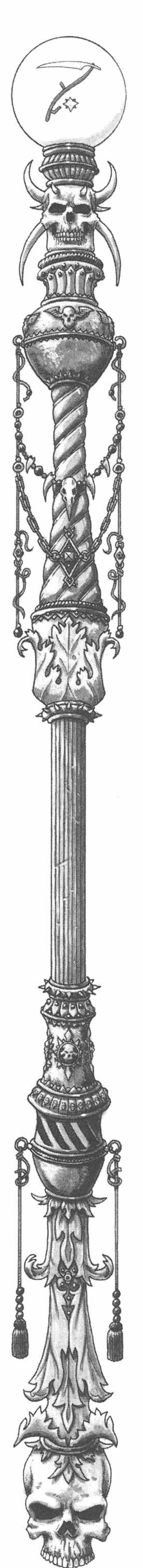
"Bon, où se trouve cette Poudre de Mugwort? Elle doit bien être quelque part... Poudre de Corne de Licorne, Poudre de Zombi... Tu sais, Rudi, cela me fait penser que j'ai promis de me rendre chez Frau Schimmerling cet après-midi pour essayer d'évoquer l'esprit de sa chère mère disparue. La famille se dispute pour savoir à qui revient la cuiller en argent, et cela semble être la seule solution..."

Les marmonnements d'Hansel furent brusquement interrompus par un violent tambourinement sur la porte. "Je parie que ce sont encore ces sales garnements. J'ai déjà menacé de les transformer en grenouilles, mais cela les a fait rire. Ils savent que je n'en suis pas capable. Attends que j'arrive à faire fonctionner cette Boule de Feu, ils riront moins... ça va, ça va, j'arrive... Écoutez," dit Hansel à haute voix en atteignant la porte, "Je vous ai déjà dit cent fois que je vous transformerai en... Oh!"

Le sorcier des taillis ouvrit la porte; le soleil entra et une silhouette grande et sombre se découpa dans l'ouverture. L'homme avait négligemment posé la main sur l'encadrement, bloquant complètement le passage. "Vous êtes Hansel Halsenberg?" Sa voix était basse et sinistre.

"Oui? Est-ce que je vous connais?"

"Dieter Schwartzheim. Répurgateur. J'ai des raisons de croire que vous êtes impliqué dans la pratique de la nécromancie."



Dans tout le Vieux Monde, en particulier dans les zones rurales, il existe des praticiens des arts magiques qui n'ont suivi aucune formation officielle. Ces gens sont connus collectivement sous le nom de sorciers des taillis, un terme générique pour tous les enchanteurs qui ne suivent aucune des écoles orthodoxes de la théorie magique. Selon les endroits, on les appelle aussi sages, guérisseurs ou sorciers.

Il existe trois types de sorciers des taillis; les premiers suivent un ensemble d'enseignements transmis de génération en génération, auxquels ils ajoutant lentement des connaissances et des sorts nouveaux. Cet ensemble hétéroclite de savoirs locaux, de rites et d'incantations forme un assortiment grossier de sorts de bas niveau; mais il arrive parfois que leurs enchantements découlent de théories anciennes et de systèmes de magie qui remontent à plusieurs millénaires et qui ont conservé encore un peu de leur puissance passée. Ce genre de connaissances pourrait fasciner les érudits, s'ils parvenaient à rencontrer de tels individus.

Le deuxième type de sorciers a commencé à étudier une des formes reconnues de magie, sans terminer sa formation ou obtenir de licence. Certains apprentis ayant abandonné leur maître finissent ainsi. Ils comprennent les règles de base de la magie mais n'ont aucun moyen d'en apprendre plus, si ce n'est en se livrant à leurs propres recherches hasardeuses.

Le dernier type de sorciers des taillis est le plus rare, le plus intéressant et sans aucun doute le plus dangereux. Certaines personnes possèdent d'importantes capacités magiques innées et ont fait de leur mieux pour apprendre, à force d'essais et d'erreurs, comment fonctionne le monde magique. Elles répètent souvent des expériences réalisées il y a des siècles, que les membres des grands collèges magiques des cités de l'Empire considèrent maintenant comme du travail d'apprenti. Parfois, rarement, elles tombent sur des branches de la théorie magique encore inconnue et découvrent de nouvelles et puissantes façons d'utiliser les sorts. Le plus souvent elles se retrouvent prises dans la toile du Chaos et sont amenées à servir les dieux noirs.

La carrière des sorciers des taillis est précaire. Hormis leurs faibles revenus, ils risquent constamment d'être accusés de collusion avec les forces du Chaos et sont souvent la cible des répurgateurs. Les gens ont souvent peur souvent des excentriques, surtout dans les régions rurales les plus reculées, et les solitaires qui ramassent des herbes la nuit et parlent tout seuls éveillent généralement la méfiance.

Par définition, un sorcier des taillis n'est affilié à aucun collège de magie reconnu, et n'a donc quasiment aucune chance d'obtenir une licence. Ce sont donc des proies faciles pour les répurgateurs, quelle que soit leur place dans la communauté – certains deviennent chef de village ou représentant local dans les conseils de province, mais ils ont alors intérêt à cacher soigneusement leurs pouvoirs.

La majorité des sorciers des taillis vivent seuls et la vieillesse les rend de plus en plus excentriques. Dans certains cas, cette solitude finit par leur peser, même s'ils ont un chat ou un crapaud pour leur tenir compagnie, et cela les décide parfois à prendre un apprenti. Il existe deux types d'apprentis sorciers des taillis: ceux qui veulent suivre cette voie parce qu'ils possèdent un talent inné mais n'ont trouvé aucun maître licencié pour les former, et les inadaptés dont personne ne veut et qui n'ont donc pas d'autre recours.

Très rares sont les villages qui comptent plusieurs sorciers des taillis. Au terme de sa formation, l'apprenti peut difficilement s'établir dans la même localité que son maître et devenir un concurrent indésirable. Il doit, soit attendre la mort de son maître (les plus impitoyables des élèves donnent parfois un coup de pouce au destin), soit s'établir dans un village sans aucun enchanteur. Comme la plupart des villageois se méfient des étrangers, en particulier des prétendus experts en magie, il risque de voyager pendant des années, durant lesquelles il peut progresser encore, apprendre des sorts ici ou là, avant de trouver un endroit où s'installer.

Sorciers des Taillis Non Humains

Il est moins fréquent de voir des sorciers des taillis halfelings, mais on en dénombre quelques-uns, en particulier dans le Moot. Ils s'intéressent plus aux remèdes à base d'herbe, aux potions et aux traitements non magiques qu'aux sorts. Les halfelings ont souvent plus de respect pour eux que pour les sorciers de formation officielle, et pour beaucoup, ce sont des membres précieux de la communauté. Le système de licence du Moot diffère de celui de l'Empire, car elles sont délivrées par le Maire de leur village et ne sont valables que sur son territoire (voir p. 25). La plupart des halfelings n'ayant aucune envie de voyager, cela leur importe peu. Les sorciers des taillis halfelings ne se perdent pratiquement jamais dans la nécromancie ou dans la démonologie.

La Magie des Sorciers des Taillis

La majorité des sorciers des taillis ne parviennent, dans toute leur carrière, qu'à apprendre une poignée de sorts de magie mineure. Leurs capacités magiques sont réduites et ils ne peuvent pas se mettre à créer des enchantements plus complexes, même s'ils passent toutes leurs soirées à remuer des ingrédients dans un chaudron tout en marmonnant, dans l'espoir que ces suites de mots formeront une nouvelle incantation. La magie mineure est la base de la sorcellerie des taillis; d'ailleurs, la plupart des sorts de magie mineure présentés comme des classiques dans les collèges de l'Empire étaient, au départ, des incantations de sorciers des taillis et

Hansel Halsenberg a appris à Guérir les Blessures Graves *sans avoir d'abord appris à* Guérir les Blessures Légères. *Soigner le moindre mal est épuisant pour lui. En outre, et c'est plus dangereux, ses recherches sur les* Boules de Feu *ont pris une mauvaise tournure – il a en réalité commencé à comprendre vaguement le sort* Explosion. *S'il lance le sort pendant un combat, il risque de causer plus de dommages co-latéraux que prévu. C'est peut-être une bonne chose pour son entourage que les répurgateurs soient sur sa trace.*

Matthias Pouka se prétend sorcier, mais il n'est qu'un simple sorcier des taillis et ne sait pas lire. C'est pourquoi,

il ne pourra jamais apprendre un sort de résurrection sans l'aide d'un nécromant complaisant. Rien ne l'empêche toutefois de concevoir tout seul un sortilège macabre similaire s'il dispose du temps et des ressources nécessaires.

Matthias parvient cependant à trouver un professeur et se met à étudier. Il acquiert un handicap et 1D6 Points de Folie, et son alignement passe de Bon à Neutre. S'il apprend ensuite un sort démonique, son alignement passera alors de Neutre à Mauvais.

ont été affinés quand les théories permettant leur mise en œuvre ont été mieux comprises.

Pour les sorciers des taillis qui tentent de développer leurs connaissances magiques au-delà des simples incantations, leur manque de compréhension des théories formelles de la magie — avec ses vents, ses couleurs et la nécessité d'éviter la corruption du Chaos — est à la fois un avantage et un inconvénient. Ils peuvent créer et utiliser une plus grande variété de sorts que la plupart des autres sorciers. Il leur faut cependant plus de temps pour les concevoir ou les apprendre, et d'autres dangers les menacent. Ceux qui plongent dans la magie nécromantique ou démonique, même sans en être conscients, gagnent des Points de Folie et, si vous appliquez les règles sur les alignements, ils glissent vers le Chaos, pas à pas, chaque fois qu'ils apprennent quelque chose auprès d'une nouvelle école de magie Noire.

Les sorts accessibles aux sorciers des taillis sont rassemblés dans la liste fournie en Appendice (p. 265-272), à moins que le sorcier ne cherche à concevoir un type totalement inédit d'enchantement. Pour des raisons que les théoriciens de la magie d'Altdorf ont du mal à comprendre, les sorts se divisent en familles, à la manière du mercure versé sur le sol, qui s'étale en formant non pas une surface continue, mais de petits îlots. Par exemple, si deux sorciers issus de collèges complètement différents créent un sort de vol d'un certain niveau, il est probable que, malgré les différences de forme, les deux enchantements auront des effets similaires, même si chacun puise dans une magie particulière à sa façon. Il semble que chaque type de sort est limité dans le nombre de façons dont il peut être formulé.

Il en va de même avec la sorcellerie des taillis: même si les sorts sont créés par des magiciens que séparent des milliers de kilomètres et des centaines d'années, chaque fois que quelqu'un en développe un nouveau, il tombe toujours dans une catégorie connue. De plus, si un sorcier des taillis tente de concevoir un sort de deuxième niveau destiné à provoquer de l'animosité entre deux personnes, le résultat auquel il aboutira, rappellera beaucoup *Haine Magique* (**WJRF**, p. 157). La gestuelle et les incantations seront différentes, et les composants aussi sans doute, mais une fois le sort lancé, les effets, voire la portée et la durée, seront identiques.

Une des conséquences de ce phénomène, associée au fait que les sorciers des taillis se livrent à leurs recherches en solitaire, est qu'ils tombent occasionnellement sur un sort plus fort que nécessaire et qu'ils n'en comprennent pas suffisamment bien les principes pour le modérer et le rendre plus facilement utilisable. Les effets sont parfois inattendus, et la dépense de PM pendant les incantations est excessive. Il est déjà arrivé que des sorciers des taillis se soient fait exploser en essayant un sort qui s'est avéré beaucoup plus puissant que prévu.

Il est possible que des sorciers des taillis conçoivent des enchantements totalement inédits, s'ils ont un effet particulier, différent de tous les sorts présentés dans cet ouvrage ou dans le livre de règles de **WJRF**. Le maître de jeu devra soigneusement contrôler que le nouveau ne ressemble à aucun autre – en plus ou en moins puissant – avant d'autoriser sa création. Souvent, les inventions des sorciers des taillis ont aussi des effets secondaires ou des caractéristiques échappant aux capacités de contrôle de l'enchanteur, et c'est pourquoi la plupart préfèrent travailler chez eux, là où les gens ne peuvent pas les voir.

Informations Complémentaires sur la Magie Mineure

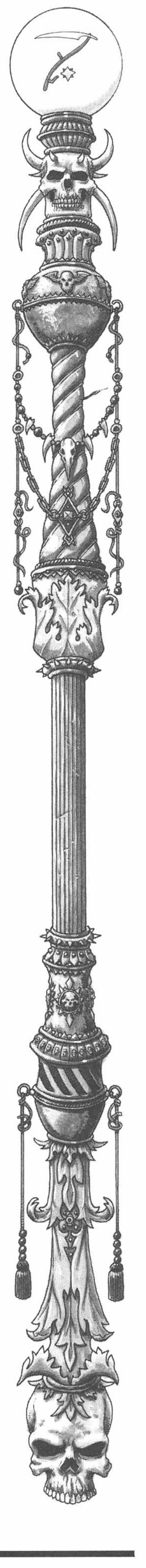
Les sorts les plus simples que connaissent les sorciers sont les enchantements basiques rassemblés dans la catégorie "magie mineure". Ils n'exigent pas de grandes compétences, ils sont relativement sûrs et ce sont donc les premiers éléments de sorcellerie pratique enseignés aux apprentis avant d'aborder les sorts plus complexes et dangereux. Les résultats de la magie mineure sont habituellement peu spectaculaires et peuvent même passer pour des phénomènes naturels si l'enchanteur fait attention. Par exemple, quelqu'un qui agite une épingle tordue dans une serrure tout en lançant discrètement le sort *Ouverture* ne va probablement pas donner l'impression d'user de magie. Il est plus difficile de lancer des sorts sans la gestuelle et les incantations appropriées, mais si vous ne voulez pas vous faire remarquer, c'est souvent plus sûr. (Voir comment les personnages peuvent atteindre ce résultat p. 157).

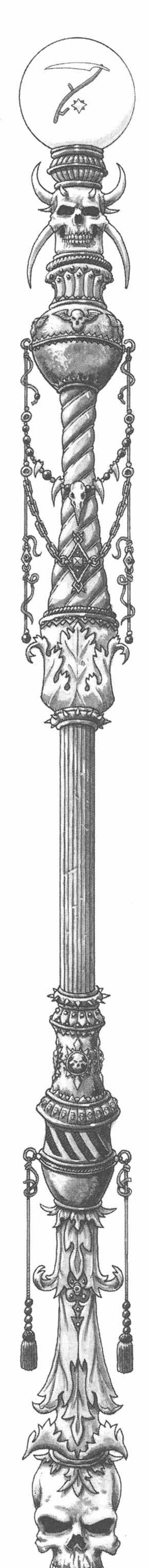
La plupart des sorciers de talent dédaignent la magie mineure qu'ils estiment juste bonne pour les plus jeunes (même si cela ne les empêche pas d'utiliser *Pare-pluie* les jours d'intempéries). Tout sorcier licencié a appris quelques-uns de ces sorts en cours d'apprentissage, mais une fois qu'il a atteint des niveaux plus élevés, il est peu probable qu'il désire en apprendre d'autres.

La situation est toutefois différente pour les sorciers sans licence. Un sort que l'on peut faire passer pour un tour de passe-passe ou un phénomène naturel est bien utile quand on ne veut pas révéler ses talents cachés. Et pour les autres, comme les sorciers des taillis dont les capacités d'étude sont limitées, les ressources magiques réduites et qui n'ont pas accès aux composants de sort plus sophistiqués, la magie mineure est parfois la seule option disponible.

Sorciers des Taillis et Chaos

Les sorciers des taillis n'ont pas une compréhension académique des forces de la magie et sont facilement corrompus par le Chaos. Ils s'exercent sur des sorts sans trop comprendre les forces qu'ils manipulent et peuvent très aisément se mettre à utiliser la magie Noire sans même s'en rendre compte. Cela peut se manifester de bien des façons. Les conséquences les plus évidentes sont la folie,





les mutations, les visites de démons et un désir mégalomaniaque d'acquérir encore plus de pouvoir et de connaissances qui peut lancer un sorcier à la recherche d'un nécromant ou d'un magicien du Chaos pour qu'il lui enseigne de nouvelles compétences. À un niveau plus insidieux, les sorciers des taillis peuvent s'apercevoir qu'ils parviennent à évoquer les esprits des morts ou de minuscules êtres impies sans se rendre compte qu'ils ont puisé dans la magie Noire. Ils mettent ainsi leur âme en danger et deviennent des proies faciles pour les répurgateurs ou les exorcistes qui entendent un villageois parler des étranges pouvoirs du sage local.

Mais les forces des ténèbres sont insidieuses et persuasives ; il n'est pas si rare de voir des sorciers des taillis commencer leur carrière en apportant conseils utiles et aide médicale à leur village et finir par gagner leur pitance en lançant des malédictions sur des gens et en rendant malades les cultures des villages rivaux. Parmi les sorciers des taillis, on compte aussi bien la gentille sage-femme qui retrouve les objets perdus, aide à mettre les enfants au monde et fournit des philtres d'amour aux adolescents épris, que la méchante sorcière vivant dans une maison en ruine au fond des bois, qui sacrifie de jeunes enfants pour prolonger sa propre existence. La plupart des sorciers des taillis se situent entre ces deux extrêmes.

En plus de leurs connaissances magiques, les sorciers des taillis possèdent aussi tout un savoir plus pratique – connaissance des herbes et des remèdes et notions sur la façon de dire la bonne aventure. Ce sont ces capacités, plus que la magie, qui leur permettent de survivre de jour en jour, d'obtenir des autres membres de la communauté un maigre revenu, en soignant les blessures et les maladies, en vendant des philtres d'amour à l'efficacité douteuse ou en délivrant conseils et prédictions. Leurs potions sont très demandées par les maîtresses de maison comme par les fermiers dont le bétail est malade – au grand mécontentement des autorités religieuses qui préféreraient voir les paysans se rendre dans leurs temples, prier pour obtenir la guérison et mettre leur argent dans les coffres sacerdotaux. Il est rare qu'un sorcier des taillis fasse une longue carrière dans une région où la communauté religieuse est puissante.

Apprenti Sorcier des Taillis

Les sorciers des taillis ont un tempérament plutôt excentrique, et n'importe quel enfant qu'ils prennent en charge a toutes les chances de devenir lui aussi un peu bizarre. Les apprentis sorciers des taillis passent beaucoup de temps à cueillir des herbes à des heures inhabituelles du jour ou de la nuit, à faire le ménage et la lessive, etc. Les gens se moquent souvent d'eux, les martyrisent ou s'en méfient. La plupart des apprentis sont engagés vers leurs 14 ans et passent parfois des années à accomplir des tâches mineures pour leur maître tout en apprenant lentement des sorts. Même quand ils ont acquis assez de connaissances pour devenir autonomes, ils préfèrent rester avec leur maître jusqu'à sa mort et lui succéder dans le même village.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+5	–	–	–	+1	–	–	+10	–	+5	–	+5	–

Filières
Entrée aléatoire (voir la table modifiée, p. 26)
Bûcheron
Druide
Estudiant en Médecine

Compétences
Escamotage
Fuite
Identification des Plantes
Incantations – Magie Mineure
Soins des Animaux
50% de chances de Déplacement Silencieux Rural

Points de Magie
2D4 (et deux sorts de magie mineure au départ)

Dotations
Néant

Débouchés
Apothicaire
Apprenti Alchimiste
Apprenti Sorcier
Charlatan
Domestique
Herboriste
Mendiant
Sorcier des Taillis – Niveau 1

Sorcier des Taillis

Les sorciers des taillis sont assez nombreux dans les zones rurales, où les paysans font appel à leur combinaison de magie, d'herboristerie et de charlatanisme parce qu'ils n'ont pas les moyens de payer des services plus professionnels. On trouve sous cette dénomination aussi bien de vieilles personnes inoffensives que de sinistres ermites vivant dans des tours en ruine.

Leur principale caractéristique, c'est leur manque de formation magique officielle. La plupart ne savent ni lire ni écrire et ils ont découvert leurs sorts en appliquant des méthodes excentriques et personnelles sans aucune ressemblance avec les théories formelles des collèges de magie. Leurs expériences avec la magie les amènent parfois sur les dangereuses voies de la nécromancie et de la démonologie, et les sorciers des taillis expérimentés en savent souvent bien plus dans ces domaines que les enchanteurs ayant suivi une formation traditionnelle. Une grande partie de leur travail concerne les herbes et les potions médicinales (qui donnent parfois l'impression d'être magiques), les soins aux malades et la prédiction de l'avenir.

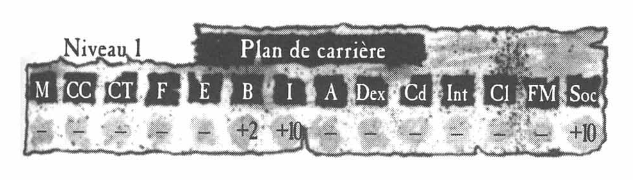
Les sorciers des taillis peuvent apprendre et lancer des sorts de n'importe quelle discipline, hormis la magie de Couleur et Haute, jusqu'à leur propre niveau de sorcellerie. Les sorts des disciplines autres que la magie mineure leur coûtent cependant deux fois le prix normal (donc 400 PE par niveau) et ils ne peuvent pas en apprendre plus de quatre de chaque niveau. Leur manque de formation magique classique fait qu'ils ont du mal à comprendre les autres façons de décrire et d'expliquer les sorts.

Ils ne connaissent pas la Langue Hermétique – Magikane et, dans bien des cas, sont illettrés ; ils doivent apprendre

leurs sorts auprès d'un professeur ou les inventer complètement, ce qui prend beaucoup de temps et se termine souvent mal (voir "Création de Sorts", p. 159).

Être capable d'apprendre des sorts de presque toutes les disciplines donne aux sorciers des taillis une chance de devenir de puissants utilisateurs de magie, bien que pour atteindre ce résultat, il faille beaucoup de temps. Le MJ a toute liberté de refuser un sort quand, à son avis, un PJ sorcier des taillis n'a raisonnablement pas eu le temps de l'apprendre pendant une campagne. De plus, un sorcier des taillis qui étudie la démonologie, la nécromancie, la magie Noire ou Chaotique acquiert 1D6 Points de Folie et un handicap (**WJRF**, p. 138-139) chaque fois qu'il apprend un sort de ce type, car il n'a pas été habitué à résister aux influences dommageables des enchantements. La première fois qu'il tente d'apprendre un sort de chacune de ces disciplines, son alignement se rapproche d'un cran du Chaos, en raison de la nature corruptrice de son travail.

Les sorciers des taillis peuvent devenir des sorciers traditionnels, mais c'est très difficile. Leur illettrisme et leur ignorance des compétences de base nécessaires à l'étude et à l'assimilation des textes magiques font qu'ils doivent ravaler leur fierté et devenir l'apprenti d'un sorcier reconnu – chose que la plupart d'entre eux ne peuvent même pas envisager en raison de leur tempérament indépendant, même s'ils parvenaient à trouver un sorcier acceptant de les prendre à son service. Ils courent aussi le risque de révéler leurs capacités à la mauvaise personne et d'être dénoncés comme adeptes du Chaos et brûlés vif.


Niveau 1 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	–	–	+2	+10	–	–	–	–	–	–	+10


Niveau 2 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+3	+20	–	+10	–	+10	+10	+10	+10


Niveau 3 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+30	–	+20	–	+20	+20	+20	+20


Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	–	+30	–	+30	+30	+30	+30

Filière
Apprenti Sorcier des Taillis

Compétences – Niveau 1
Baratin
Connaissance des Plantes
Escamotage
Incantations – tout Niveau 1*
Méditation
Radiesthésie
Sens de la Magie

Compétences – Niveau 2
Chimie
Conscience de la Magie
Divination
Évaluation
Fermentation
Incantations – tout Niveau 2*
Traumatologie

Compétences – Niveau 3
Fabrication de Potions
Identification des Mort-Vivants
Incantations – tout Niveau 3*
Pathologie
Préparation de Poisons

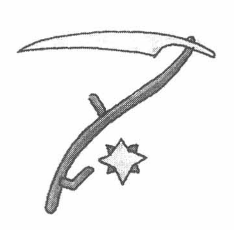
Compétences – Niveau 4
Chirurgie
Connaissance des Démons
Identification des Objets Magiques
Incantations – tout Niveau 4*

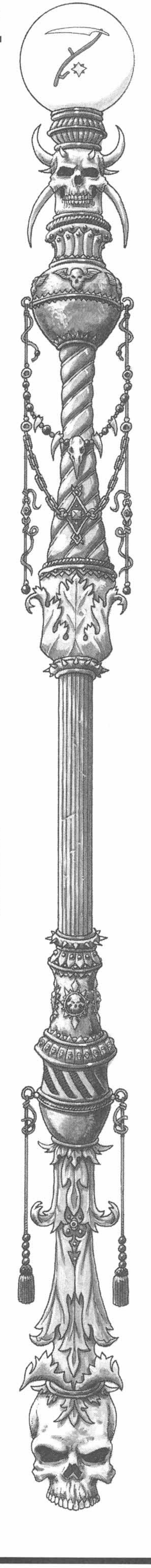
* Cela n'inclut pas les sorts de magie de Couleur. Voir dans la description de la page précédente le coût en PE et les pénalités éventuelles.

Points de Magie
4D4 par niveau

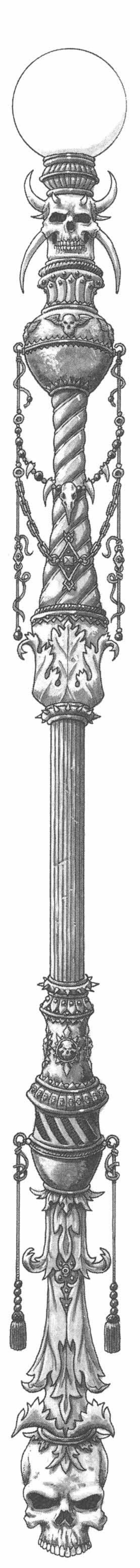
Dotations
Vieux habits en haillons
Bâton
3D6 couronnes d'or

Débouchés
Sorcier des Taillis du niveau suivant
Apprenti Sorcier

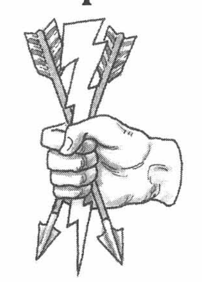








Chapitre 5



Magie de Bataille

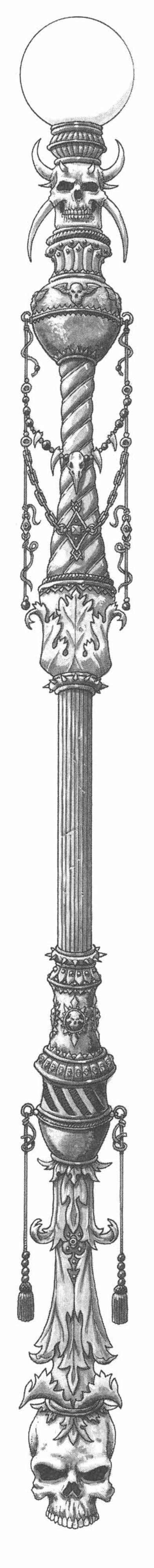
Les druides se rassemblèrent dans le Nemetstein sacré pour déterminer s'ils devaient apprendre la magie de Jade auprès de Teclis et partir en guerre. L'un d'entre eux prit la parole, puis un autre, et personne ne pouvait décider ce qu'il valait mieux faire. Puis Katelina Matthias s'avança. Elle était jeune et aussi belle qu'une flamme. Elle rejeta sa capuche en arrière, et ses longs cheveux tombèrent en cascade autour de son visage.

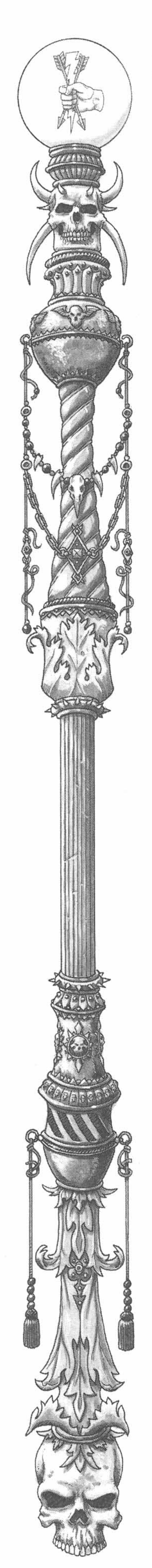
"Mes amis –" commença-t-elle, "car nous sommes tous des amis ici – les esprits de la terre m'ont envoyé un rêve. Dans mon rêve, toute la terre succombait au Chaos. Les arbres avaient été arrachés, les hommes-bêtes parcouraient le monde et il n'y avait aucun endroit sûr. Il restait un arbre sur la plaine dénudée, et dans mon rêve je me dirigeai vers lui. Quand je suis arrivée sous ses branches, j'ai tendu la main pour couper une brindille. La brindille s'est transformée en faucille, et sur l'arbre juste devant moi se trouvait du gui. J'ai vu alors de l'autre côté de l'arbre une grande horde du Chaos. Je savais que j'avais le choix. Je pouvais m'enfuir, et mourir. Je pouvais aller combattre avec mes mains – car cela ne nous est pas interdit. Ou je pouvais utiliser la faucille et couper le gui pour en libérer la magie et ainsi vaincre la horde. Je n'hésitais pas. Et maintenant, nous ne devrions pas hésiter. Nous devons utiliser nos pouvoirs contre les créatures du Chaos. Si le Chaos l'emporte, il ne restera rien de la nature que nous aimons."

Puis Markus Feintuch s'avança. C'était un vieillard à la barbe blanche, l'image même du druide appuyé sur son bâton. "Non!" s'exclama-t-il. "Nous avons nos propres façons de faire. Peut-être que tout va succomber au Chaos, mais cela vaut mieux que d'accepter le mal dans nos cœurs et dans nos esprits. Nos pouvoirs viennent des dieux, de Mère Nature. Ils n'émanent pas de la magie – car la magie est proche du Chaos, du moins c'est ce qu'on nous a toujours appris. Si nous apprenons la magie, nous étreindrons le Chaos. Si les hordes du Chaos représentent une telle menace, nous n'avons qu'à nous placer devant nos chères forêts pour les défendre. Cela, nous pouvons le faire sans compromettre nos croyances."

Il parla, et les druides rassemblés se mirent à murmurer entre eux, certains partageaient ses positions, d'autres celles de Katelina. Il y eut encore des débats, sans autres propos marquants, et la journée tira à sa fin. Finalement, on vit Katelina tenter de retenir l'homme qui se tenait à ses côtés, son mari Johann. Il s'avança quand même et l'on fit silence pour le laisser parler.

"Écoutez-moi," dit-il d'une voix brusque mais chargée de sincérité. "Pendant que nous restons là à discuter, des gens meurent à Talabheim et près des frontières. Nous devons aller à Altdorf et apprendre auprès de l'elfe Teclis – il nous a appelés. Allez-vous rester là des journées entières à discuter éthique pendant que nos semblables tombent sous les épées des hommes-bêtes et des orques? Je pars immédiatement. Ceux qui veulent venir avec moi sont les bienvenus. Plus tard, nous aurons le temps pour ces subtilités." Et il lança un regard méprisant vers Markus. Puis il quitta le cercle, et Katelina le suivit. Beaucoup d'autres se joignirent à lui et partirent dans l'heure pour Altdorf. J'étais l'un d'eux.





La magie de Bataille est la principale forme de magie du Vieux Monde. Les raisons remontent à l'intervention du mage elfe haut Teclis pendant l'Incursion du Chaos de 2302 (voir p. 9), quand il fallut faire appel à la puissance de cette nouvelle forme de magie pour repousser les hordes d'envahisseurs. Après la fin victorieuse de la guerre, la magie de Bataille fut la première forme de sorcellerie à recevoir le soutien officiel de l'Empire. Sa puissance et sa réputation grandirent, attirant les mages des autres disciplines, et leurs sorts furent transformés pour fonctionner avec les théories et les systèmes de magie nouveaux.

La magie de Bataille porte bien son nom. La plupart de ses sorts sont destinés au combat offensif et défensif, en particulier pour protéger les frontières de l'Empire de ses ennemis. C'est pourquoi, en termes de statut social et de respect public, les praticiens de la magie de Bataille sont tenus en plus haute estime et attirent plus la confiance que tous les autres enchanteurs. Les sorciers impériaux ne se distinguent pas seulement par leur puissance personnelle, ce sont aussi des personnalités politiques importantes, et ceux qui atteignent les sommets de leur profession conseillent l'Empereur et les Électeurs.

Les autres collèges de magie, plus anciens et moins combatifs, attirent encore beaucoup d'apprentis, mais il existe une rivalité entre eux et les huit nouveaux collèges. Les magiciens de Bataille clament que les anciennes écoles de magie sont basées sur des théories imparfaites et que leurs sorts ne seront jamais aussi puissants que ceux qui dérivent des Couleurs pures de la magie. Pour les élémentalistes et les illusionnistes, la magie de Bataille est une parvenue âgée de moins de deux siècles, qui repose sur une masse encore insuffisante de théorie et dont les enchantements manquent de subtilité ou de délicatesse.

Vie d'un Sorcier de Couleur

Le but ultime des sorciers ambitieux est d'intégrer un des huit Collèges de Magie d'Altdorf. Ces collèges, fondés par Teclis à la demande de Magnus le Pieu, sont parfois nommés les Collèges de Couleur, mais sont le plus souvent appelés les Collèges Impériaux. C'est là que les sorciers les plus puissants finissent leur carrière, en supposant que leur loyauté et leur dévouement pour l'Empire sont suffisants.

Tous les magiciens de Couleur ne restent cependant pas forcément dans leur collège. Beaucoup préfèrent poursuivre leurs études ailleurs ou devenir des érudits temporaires dans un autre collège, mais ils doivent alors recevoir une autorisation officielle des maîtres des deux collèges, les sorciers non-impériaux doivent prêter le serment d'allégeance avant d'être admis dans un des Collèges Impériaux, et les sorciers de Couleur ne reçoivent pas un accueil chaleureux dans les autres collèges de même type. D'autres magiciens de Bataille rejoignent les cours des Électeurs ou de la noblesse, deviennent conseillers, émissaires, consultants en sécurité magique, voire tuteurs. Certains parcourent l'Empire ou le monde. Quelques-uns disparaissent, et on ne les revoit qu'une fois par an, quand ils viennent confirmer leur serment.

Le Serment d'Allégeance

Tout sorcier souhaitant intégrer un des Collèges de Magie doit prêter un serment d'allégeance à "l'Empire de Sigmar, l'Empereur et les Électeurs qui l'ont couronné" avant de commencer ses études. Tout sorcier impérial doit revenir à Altdorf une fois par an pour renouveler ce serment d'allégeance et s'enquérir d'éventuelles missions à accomplir pour l'Empereur. Il n'y en a habituellement aucune, mais en temps de guerre, les sorciers impériaux doivent rejoindre les armées pour combattre les forces du Chaos ou les envahisseurs; plus rarement, on peut leur demander d'accompagner et de protéger des missions diplomatiques ou des expéditions vers d'autres cités, des pays étrangers ou des régions lointaines du monde, ou d'entreprendre d'autres tâches impliquant la subtilité et les subterfuges.

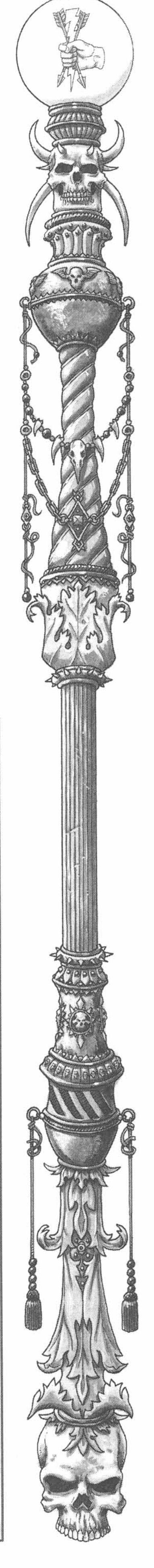
L'Empereur n'est pas la seule personne autorisée à faire appel aux sorciers impériaux. Tous les Électeurs peuvent exiger l'aide de n'importe quel membre des Collèges de Couleur; même si c'est toujours sous forme de sollicitation, les dirigeants du collège et le Patriarche Suprême font pression sur le sorcier pour qu'il accepte. Ce n'est peut-être pas évident pour les étrangers et les nouveaux élèves, mais les collèges sont profondément impliqués dans les subtiles luttes de pouvoir et d'influence opposant les divers dirigeants de l'Empire; dans lesquelles l'influence, les faveurs et les ressources forment une part importante dans l'équilibre des pouvoirs.

Les sorciers s'aperçoivent d'ailleurs parfois qu'ils travaillent pour un Électeur cherchant à en contrer un autre, quand ce n'est pas l'Empereur. Ils sont alors dans une situation délicate: ils remplissent les termes de leur serment tout en les trahissant, et ils doivent s'interroger pour savoir qui a raison et quelle attitude adopter. Pour un sorcier habitué au monde académique et à l'étude des vieux livres, cette projection dans les flots déchaînés de la diplomatie et de la politique peut provoquer un véritable choc, et si certains y sont comme un poisson dans l'eau, d'autres s'y noient complètement.

Les sorciers qui déclinent la convocation d'un Électeur risquent de perdre leurs amis et leur influence au sein de leur collège. Leurs demandes de livres ou d'équipement passent en fin de liste; les promotions leur échappent ou leurs études se mettent à tourner court.

La Cérémonie d'Allégeance se déroule chaque année au Palais Impérial, le soir de Geheimnistag (le Jour du Mystère). Tout au long de la journée, les sorciers pénètrent dans la cité et gagnent le palais. Le début de la soirée permet aux vieux amis de se réunir et de se raconter leur année en partageant une bière épicée et quelques pâtisseries. À minuit, les portes de la Salle des Sorciers sont fermées et barricadées selon un grand cérémonial, et le Patriarche Suprême des Collèges de Magie fait l'appel des sorciers impériaux. On note les noms de ceux qui ne répondent pas. Après l'appel, quelqu'un lit la liste obtenue, et tous ceux qui peuvent expliquer ces absences sont autorisés à parler.

Pour ceux qui sont morts, la triste réponse "décédé" d'un membre de l'assemblée suffit. Si quelqu'un a des informations particulières, il doit monter sur l'estrade pour en faire



part à tous. C'est parfois pour une raison légitime – une mission pour l'Empereur ou le service dans une armée lointaine. Le sorcier absent peut aussi être malade dans une région lointaine du monde ou lancé dans des recherches ne supportant aucune interruption. Certains ont confié une lettre à un confrère, avant de partir en mission pour leur collège.

Après avoir reçu l'explication, le Patriarche Suprême en considère les mérites, puis il déclare l'absent "sursitaire" ou "banni". À moins d'avoir des raisons de croire à de la malveillance, les sorciers absents ou qui ne se sont pas fait représenter sont placés dans la catégorie "sursitaire". Ils ont trois mois pour gagner Altdorf et renouveler leurs vœux d'allégeance. Passé ce délai, ils deviennent automatiquement des "bannis".

Les sorciers "bannis" sont toujours chassés des Collèges Impériaux; leur licence est révoquée et ils n'ont plus le droit de pratiquer la magie sous peine de mort. Tout sorcier impérial qui entend parler d'un sorcier banni en activité a pour devoir de le présenter à la justice aussi vite que possible. Même ceux qui se retirent spontanément meurent souvent peu après dans des conditions mystérieuses: la magie placée dans de mauvaises mains est une arme puissante, et l'Empire ne peut risquer de laisser derrière lui plus d'ennemis qu'il n'en a déjà. Quand ils intègrent un Collège Impérial, les nouveaux membres ont souvent comme première mission pour le compte de l'Empire la recherche et l'élimination d'un sorcier "banni".

Les étudiants en magie de Bataille n'envisagent pas tous de devenir des sorciers impériaux. Beaucoup deviennent des praticiens à temps partiel et apprennent les premiers niveaux de cet art sans même chercher à se spécialiser dans une des Couleurs. Certains ne sont simplement pas assez bons pour atteindre ces hauteurs vertigineuses, ou n'ont aucune envie de se soumettre au serment d'allégeance et aux responsabilités que cela implique. D'autres préfèrent ne pas être impliqués dans les politiques complexes et parfois mortelles des Collèges Impériaux.

Les Collèges de Magie de Bataille

Comme expliqué précédemment (voir p. 12), quand la magie Noire se déverse par le portail du nord, elle se divise immédiatement dans les huit couleurs qui la composent. Ce sont ces couleurs que les Collèges Impériaux soumettent. Celui qui maîtrise les sorts d'une des couleurs est déjà un mage très puissant, mais, contrairement aux elfes

Étudier dans les Collèges

Si les apprentis et les étudiants des premiers niveaux suivent des cours collectifs, l'enseignement des niveaux supérieurs de la magie se fait presque toujours en tête-à-tête, ce qui est coûteux et prend beaucoup de temps à l'élève et à l'enseignant. Certains sorciers sont prêts à accepter un élève désireux d'apprendre un seul sort, d'autres ne veulent que des élèves intéressés par le cours complet (qui leur permet de passer au niveau suivant). Il n'est habituellement pas possible d'apprendre un sort juste en lisant le bon livre – il doit être enseigné par quelqu'un qui le connaît.

Les collèges sont les lieux les plus évidents pour apprendre de nouveaux sorts ou de nouvelles compétences. Ils sont définis par trois catégories:

Prix des Cours:
C'est le coût d'une session complète, d'au moins 6 mois à raison de 8 heures par jour. Les étudiants peuvent négocier pour réduire le nombre d'heures quotidiennes en augmentant la durée totale. À la fin, l'étudiant en aura appris juste assez pour atteindre le niveau suivant. Ne sont pas inclus l'apprentissage de sorts spécifiques, le gîte et le couvert. Les personnages doivent, bien sûr, s'acquitter des Points d'Expérience requis en plus de la somme exigée. Voici la répartition des tarifs:

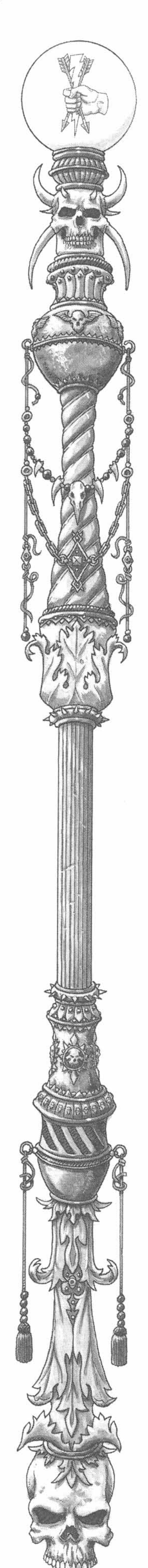
Faible	200-300 CO
Raisonnable	300-600 CO
Élevé	600-900 CO
Très Élevé	plus de 900 CO

Prix des Sorts:
C'est ce que coûte l'apprentissage d'un seul sort auprès d'un sorcier qui le connaît. Ce prix est calculé en multipliant le montant donné par le niveau du sort. L'apprentissage se fait en 40 heures multipliées par le niveau du sort. (La magie mineure ne vaut qu'un demi-niveau pour le calcul des coûts.) L'étudiant ne peut y consacrer plus de 10 heures par jour. À la fin, il doit réussir un test d'**Int** (**WJRF**, p. 136) et payer les PE correspondants. Le temps passé avec le tuteur ne représente que 1/10 du temps nécessaire; le reste est consacré à l'étude dans les livres, la pratique du sort, etc.

Faible	50-100 CO
Raisonnable	100-250 CO
Élevé	250-500 CO
Très Élevé	supérieur à 500 CO

Connaissance:
Cela permet de déterminer les sorts disponibles dans un collège. Le MJ fait un jet sous ce nombre chaque fois que le PJ veut apprendre un sort. Sur une réussite, le sort est accessible. En cas d'échec, personne dans le collège ne peut l'enseigner pour l'instant et le personnage doit attendre 6 mois (temps de jeu) avant de pouvoir essayer encore. Le MJ est libre de rejeter tout sort qui déséquilibrerait sa campagne ou d'en garantir la disponibilité si les PNJ appropriés sont actuellement au collège.

Le pourcentage de chances d'avoir accès à un sort est modifié par -10% par niveau supérieur à 1. Ainsi, quand il y a 90% de chances apprendre la magie de Bataille dans un collège, cela s'applique aux sorts de niveau 1. Les chances d'apprendre des sorts de niveau 2 sont de 80 %, de niveau 3, 70%, de niveau 4, 60%. Les collèges les moins importants ne peuvent souvent pas enseigner les sorts de haut niveau.



hauts, aucun humain n'a jamais réussi à en maîtriser plus d'une. Pour certains érudits, c'est parce que les humains ne vivent pas suffisamment longtemps; pour d'autres, c'est parce que leur cerveau en est incapable. Il y a ceux qui murmurent que Teclis a délibérément enseigné ces techniques magiques d'une telle façon que les sorciers humains ne puissent devenir aussi puissants que les mages elfes hauts.

Avant de pouvoir aspirer au statut impérial, les sorciers doivent maîtriser les techniques de la magie de Bataille au moins jusqu'au niveau 3. Il existe de nombreux collèges capables de les former jusque-là, le plus important étant la Guilde des Sorciers et des Alchimistes de Middenheim. Les Collèges Impériaux n'accepteront aucun sorcier venant d'une autre discipline, sauf circonstance particulière – le Collège d'Or, par exemple, admet les alchimistes qualifiés. Les descriptions de chaque collège donnent plus de détails sur ces circonstances particulières et les qualifications.

VIE COLLÉGIALE

Pour de nombreux apprentis, intégrer un collège de magie, c'est apprendre des sorts et comment les lancer. La réalité est bien différente. Avant de passer à la pratique, les apprentis doivent comprendre le fonctionnement de la magie, étudier pendant de longues heures sa théorie et son histoire. C'est pour eux le début d'une existence où ils ne cesseront d'apprendre.

Aux plus hauts niveaux, dans les Collèges de Couleur et les conseils des élémentalistes, les sorciers doivent aussi apprendre à maîtriser les différentes essences des courants de magie afin de les canaliser. On attend aussi d'eux qu'ils participent à des recherches, des discussions, des critiques ou à l'enseignement et l'acquisition de connaissances – ce qui englobe beaucoup de choses, des essais sur le terrain d'un nouvel enchantement à la récupération d'un objet magique perdu dans un naufrage ou l'obtention d'une copie d'écrits particulièrement utiles dans un collège rival.

Les sorciers qui ne vont dans leur collège que pour apprendre de nouveaux sorts se rendent vite comptent que cette attitude est mal vue. S'ils en font une habitude, le collège risque de leur refuser l'accès à de nouvelles magies tant qu'ils n'auront pas pris leurs responsabilités au sérieux.

Guilde des Sorciers et des Alchimistes

La Guilde des Sorciers et des Alchimistes de Middenheim est le plus ancien lieu d'enseignement organisé pour les sorciers de l'Empire et cela lui vaut une excellente réputation. Fondé en 97 CI par le Graf Erich, souverain de Middenheim, il a été pendant des centaines années le point de convergence pour tous les sorciers de l'Empire désireux d'apprendre la magie. Dans les temps lointains, bien sûr, on connaissait moins bien cet art, et l'enseignement était constitué d'un mélange hétéroclite d'élémentalisme, de sorcellerie des taillis, d'alchimie, d'illusionnisme et de ce qui allait devenir la "magie de bataille".

Le Graf Erich espérait ainsi faire participer les sorciers à la défense de la cité, et il y réussit – aujourd'hui encore Middenheim possède au sein de ses armées plus de sorciers que partout ailleurs dans l'Empire. Elle en possède même plus qu'Altdorf car la capitale, située au cœur de l'Empire, a moins besoin de forces défensives.

Quand Teclis vint d'Ulthuan pour enseigner la magie aux sorciers de l'Empire, la décision de l'Empereur de faire d'Altdorf le siège des nouveaux collèges mit en colère certains habitants de Middenheim. Ce fut peut-être une décision politique de la part de l'Empereur, car les collèges occupaient ainsi une position centrale stratégique, à mi-chemin entre Nuln et Middenheim, sous le regard inquisiteur du Grand Théogone, au cœur du culte de Sigmar. Cette prudence était certainement justifiée: quand le Graf Heinrich de Middenheim voulut s'emparer du trône en 1547, il fit largement appel à ses sorciers. Même si de nombreux magiciens restèrent fidèles à Middenheim, les meilleurs et les plus ambitieux s'arrangèrent pour en apprendre le plus possible à la Guilde des Sorciers et des Alchimistes avant de partir pour les plus prestigieux Collèges Impériaux d'Altdorf.

Après l'introduction de la magie de Couleur, la Guilde des Sorciers et des Alchimistes fut plongée dans une grande agitation. Avec tant de sorciers partis pour Altdorf et la preuve que les théories des élémentalistes étaient fausses, il s'avérera nécessaire de procéder à une grande réorganisation. Le terme élémentalisme fut abandonné et remplacé par un "nouveau" champ d'étude appelée magie de Bataille. C'était, en réalité, une nouvelle méthode d'apprentissage établissant les bases nécessaires à l'étude de la magie de Couleur. Les sections alchimie et illusionnisme furent maintenues car toutes deux traitaient d'aspects de la magie utiles à l'Empire et qui n'étaient pas couverts par les enseignements de Teclis. Presque toute la sorcellerie des taillis fut rejetée et se vit attribuer l'appellation péjorative de "magie mineure"; on considère depuis que son seul intérêt est de permettre d'enseigner aux apprentis les rudiments de l'art.

Les élémentalistes, obligés de choisir entre enseigner les nouvelles formes de magie et partir, s'en allèrent presque tous pour former leur propre conseil. Ceux qui étaient moins doués ou qui manquaient de loyauté ou de volonté pour apprendre la nouvelle magie de Bataille partirent aussi; certains abandonnèrent complètement cet art, d'autres se mirent à le pratiquer en secret.

Le collège nouvellement restructuré a poursuivi ses activités sous cette même forme ces 200 dernières années. C'est toujours un centre de convergence pour les jeunes sorciers, même si certains n'y voient qu'une étape avant de rejoindre les Collèges Impériaux d'Altdorf. La plupart des postulants sont rejetés: seuls les meilleurs peuvent suivre la formation, et le nombre des demandeurs est toujours largement supérieur à celui des sorciers assurant l'enseignement.

Seuls les membres de la Guilde des Sorciers et des Alchimistes peuvent y apprendre des sorts. Les sorciers de passage ont beaucoup de mal à se faire admettre. Ils doivent montrer leur licence afin de prouver qu'ils sont des sorciers ou des alchimistes légitimes, payer la cotisation de 200 CO et présenter deux témoins respectables habitant Middenheim depuis au moins dix ans et garantissant qu'ils n'ont aucune intention malveillante envers la cité.

Un sorcier accepté dans la guilde constate alors que les installations ne craignent pas la comparaison. La bibliothèque est la mieux dotée en documentation magique de tout le Vieux Monde – elle est bien plus intéressante pour les sorciers généralistes que les bibliothèques spécialisées des Collèges Impériaux. Presque tous les sorts (à la discrétion du MJ) de magie de Bataille, d'Illusionnisme et d'Alchimie sont disponibles, comme la plupart des sorts de magie mineure. De plus, elle conserve un assortiment de composants magiques pour les sorts de niveau 1 à 3, ainsi que quelques objets plus rares; les prix de ces derniers sont en revanche loin d'être abordables.

La guilde est installée dans un bâtiment à deux étages, de style grandiose mais assez excentrique, avec un portique à colonnes s'élevant jusqu'au toit. À l'intérieur, on trouve une petite boutique qui vend les composants magiques de base aux adhérents, une grande bibliothèque située au premier étage et quantité de laboratoires de recherche pour les alchimistes. Le bâtiment ne comprend toutefois aucun logement, hormis l'appartement du chef de la guilde, Albrecht Helseher, au dernier étage. La guilde est également présentée dans le supplément *Middenheim: la Cité du Loup Blanc*, p. 44.

Prix des cours: Très élevé
Prix des sorts: Élevé
Connaissance: Magie Mineure 90%, Magie de Bataille 100%, Alchimie 70%, Illusionnisme 60%

ALBRECHT HELSEHER, GRAND SORCIER

Albrecht Helseher est un sorcier de troisième niveau d'une soixantaine d'années. Il est légèrement plus grand que la moyenne (1,75 m), maigre et a l'air d'un ascète. Il a une longue crinière de cheveux noirs, légèrement grisonnante aux tempes, et des yeux perçants d'un bleu vif saisissant. Ses yeux et ses longs doigts délicats mais robustes sont les deux caractéristiques que les gens gardent en mémoire après l'avoir rencontré. Helseher s'habille avec un manque de fierté qui confine à la négligence; il préfère les vêtements amples noirs ou gris qui lui laissent une grande liberté de mouvement.

Il s'intéresse plus aux abstractions et à ses recherches qu'à la "vie réelle", et il quitte rarement ses appartements et ses bureaux de la guilde. Le peuple le voit donc très rarement et le considère comme un individu mystérieux qu'il faut craindre plutôt qu'aimer.

JANNA EBERHAUER

Janna, le Substitut du Grand Sorcier, n'a pas encore 35 ans, mais elle ne va pas tarder à accéder au troisième niveau de sorcellerie. Elle paraît moins que son âge. Elle est grande (1,72 m) et sculpturale, avec une masse de cheveux auburn tombant sur les épaules, des yeux noisette piquetés d'ambre et des taches de rousseur sur le nez et les joues. Elle est toujours bien habillée, préférant le côté pratique et le style classique plutôt que la dernière mode, et a un aspect différent de celui que l'on attend d'un sorcier.

Intelligente et amicale, Janna possède le grand don de savoir mettre les gens à leur aise. Cela est très utile pour obtenir des informations qu'ils ne donneraient pas autrement. Elle n'affiche pas facilement ses propres opinions et semble souvent ambiguë dans ses idées – ce qui est une attitude délibérée chez elle.

Vous trouverez plus d'informations sur Helseher et Eberhauer dans le supplément *Le Pouvoir Derrière le Trône*, p. 49.

Collège de Bataille de Talabheim

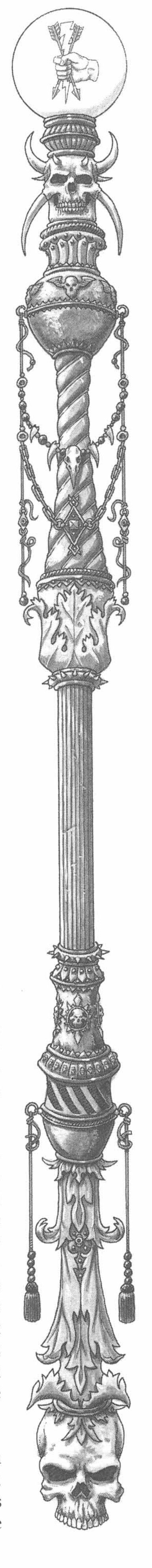
Si le Collège de Bataille de Talabheim est moins vénérable que la Guilde des Sorciers et des Alchimistes de Middenheim, il précède les Collèges Impériaux d'un bon millier d'années. Comme la plupart des institutions de Talabheim, il se caractérise par une indépendance féroce et il est fier de son histoire et de ses traditions plutôt étranges.

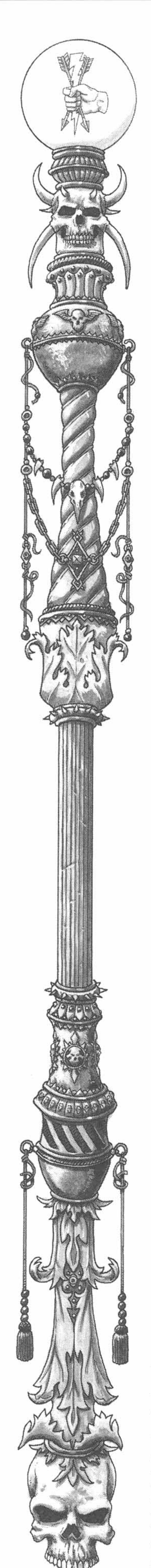
Le collège a été fondé par Frieda Grünwald, une puissante sorcière des taillis pendant l'Âge des Guerres, en 1361. À Talabheim, la Grande Duchesse Ottilia venait de se proclamer Impératrice sans la moindre élection. Estimant nécessaire de disposer de défenses magiques pour contrer celles de Middenheim, elle accorda des subventions à Frieda pour la fondation d'un collège qui a perduré depuis.

Frieda Grünwald est une héroïne légendaire pour tous les habitants de Talabheim, et on la crédite de toutes sortes de merveilles, y compris la construction du Chemin du Sorcier, le tunnel qui traverse la haute couronne de muraille naturelle entourant la cité-état. Les historiens sérieux soulignent toutefois que le tunnel existait certainement déjà avant la fondation de la cité-état, sinon il aurait été très difficile d'entrer. (Voir **WJRF**, page 286, la description de Talabheim.) Malgré son manque de formation formelle, Frieda était une puissante sorcière, ce qu'elle prouva en 1367 quand elle remporta un duel magique contre le chef de la Guilde des Sorciers et des Alchimistes; cet événement fut commémoré à Talabheim par une statue, mais n'est pas mentionné dans l'histoire de la Cité du Loup Blanc. Cela associé aux autres récits la concernant fait que les sorciers ayant étudié à Talabheim inspirent moins de soupçons chez les autochtones que les autres, même ceux qui viennent des collèges d'Altdorf.

C'est un des descendants directs de Frieda, Heinz Grünwald, qui partit pour Altdorf apprendre la magie auprès de Teclis pendant l'Incursion du Chaos. Après la guerre, il rentra à Talabheim et proclama, à la grande joie de ses concitoyens, que presque tout le savoir délivré par l'elfe haut était déjà enseigné à Talabheim. Ce n'était que partiellement vrai, et cela reflétait plus ses propres capacités d'étudiant que ce que Teclis avait à leur apprendre. Heinz excellait à faire sa propre publicité, et il savait comment plaire à l'opinion publique; ses propos sont encore cités aujourd'hui. Tous les habitants de Talabheim savent qu'on trouve chez eux les meilleurs sorciers de l'Empire, malgré tout ce qui peut prouver le contraire.

Le collège proprement dit est un bâtiment de bois peu impressionnant avec, à l'arrière, un jardin fermé par un mur. L'intérieur, lumineux et aéré, comporte de nombreuses pièces pour l'enseignement de la magie, un petit laboratoire





d'alchimie et une modeste bibliothèque. Le Grand Sorcier du collège et deux maîtres y habitent en permanence; les étudiants doivent se débrouiller pour loger en ville.

Prix des cours : Raisonnable
Prix des sorts : Raisonnable
Connaissance : Magie Mineure 80%, Magie de Bataille 80%

GÜNTHER GRUNWALD, GRAND SORCIER

Günther Grünwald appartient à une grande famille de sorciers de Talabheim. Ancien élève du Collège Céleste, il est revenu enseigner à Talabheim à la mort de sa mère. Il accorde une grande importance aux traditions de la cité-état et du collège. Son cousin Hubert est la Grande Lumière à Altdorf, et ils se détestent mutuellement.

Günther est très précis et méticuleux, d'une façon quasi obsessionnelle. C'est un enseignant consciencieux et strict, et ses élèves se souviennent de lui avec respect et admiration, mais guère d'affection. Il ne laissera rien venir souiller la réputation du collège, au point de vouloir étouffer les rumeurs qui pourraient lui nuire. C'est tellement important pour lui qu'il essaiera même de cacher des affaires pour lesquelles personne n'irait blâmer le collège, comme le fait qu'un étudiant qui y avait passé six mois est devenu un nécromant des années plus tard.

Les enseignants du collège ont envers Günther des sentiments partagés. Il se montre extrêmement professionnel et n'emploie que des gens compétents, mais il cherche trop à les contrôler. Rares sont les maîtres qui restent plus de quelques années, malgré un très bon salaire.

Le Collège Universitaire de Nuln

Le Collège Universitaire, appelé initialement Guilde des Sorciers de Nuln, a été fondé aux alentours de 1000 CI afin de fournir un lieu de rencontre informel aux sorciers ne suivant pas les doctrines enseignées à la Guilde des Élémentalistes voisine. Pendant et après l'Incursion du Chaos, beaucoup de ses membres étudièrent auprès de Teclis et rentrèrent à Nuln riches de tout ce nouveau savoir. Dans une cité célèbre pour ses universités, ils estimèrent que la stature de leur organisation ne pouvait être inférieure, et ils parvinrent à souscrire à une charte établissant la formation du Collège Universitaire de Magie de Bataille. Le Collège Universitaire est maintenant essentiellement une école préparatoire pour les Collèges Impériaux d'Altdorf.

La transformation de la guilde en université incita bientôt leurs rivaux à faire de même, et dans les deux ans qui suivirent, la Guilde des Élémentalistes était devenue l'Université Eldritch de Nuln, au grand écœurement des sorciers de Bataille. Ce qui était une rivalité amicale se transforma en antagonisme idéologique durant deux cents ans. Parfois cette compétition avait une tournure facétieuse, comme l'incident quasi légendaire de la jonquille explosive d'il y a quatre-vingts ans. À d'autres moments, c'était à la limite de la guerre ouverte. Il y a quarante ans, les élèves des deux collèges se tendirent des embuscades et beaucoup de personnes, y compris de simples passants, finirent blessées ou estropiées. Lorsque la façade du temple de Véréna fut endommagée au cours d'une bataille de boules de glace il y a vingt ans, le Grand Comte exigea qu'un accord de paix soit conclu entre les deux établissements. C'est actuellement la guerre froide entre eux deux, et chacun fait sans cesse de son mieux pour discréditer l'autre.

Le Collège Universitaire compte plusieurs bâtiments reliés entre eux autour d'une cour, à l'image du Collège Céleste d'Altdorf. Les autochtones ne manquent pas une occasion de rappeler que les bâtiments de Nuln sont antérieurs. Il peut héberger un grand nombre d'étudiants, mais la saleté des pièces, les courants d'air, les nids de rats et la mauvaise qualité de la nourriture n'incitent que les plus pauvres à loger ici. La plupart des bâtiments sont donc vides et certaines pièces n'ont pas été utilisées depuis des années. Les laboratoires et les ateliers sont nombreux, et la bibliothèque est raisonnablement pourvue mais mal organisée.

Prix des cours : Raisonnable
Prix des sorts : Faible
Connaissance : Magie Mineure 80%, Magie de Bataille 60%

MARIA GLOCKENSPIEL, GRANDE SORCIÈRE

Maria Glockenspiel est la Grande Sorcière de Nuln. Elle défend son titre jalousement et insiste pour que l'on y ajoute toujours "de Nuln", parce que cela la différencie bien du Grand Sorcier de l'Université Eldritch. Cette sorcière de niveau 4 a longtemps servi dans l'armée et cela fait cinq ans qu'elle occupe ce poste. Elle a 66 ans et porte toujours ses longs cheveux gris en chignon. Dans sa jeunesse, elle a été brûlée au cours d'une bagarre avec l'Université Eldritch, ce qui lui a valu une cicatrice sur la joue et un certain ressentiment au fond du cœur.

Autres Collèges de Magie de Bataille

Les collèges de magie de Bataille décrits précédemment ne sont pas les seuls de l'Empire, même s'ils sont probablement les seuls à être connus en dehors de leur voisinage. Certaines des plus grandes villes et des plus petites cités de l'Empire s'enorgueillissent de posséder un collège ou une guilde des sorciers. La plupart sont gérées par un unique sorcier ayant obtenu l'autorisation d'enseigner, mais parfois certains réunissent assez de fonds pour embaucher du personnel qui se charge des tâches ordinaires, comme apprendre les bases aux nouveaux élèves.

Tous les collèges de magie de Bataille de ce type reçoivent une petite subvention du gouvernement impérial, et ils doivent se soumettre à une inspection bisannuelle destinée à contrôler qu'ils s'en tiennent au cursus officiel. Les installations sont généralement sommaires – une ou deux salles de cours et une petite bibliothèque (le plus souvent la collection personnelle du maître), parfois dans la propre maison du fondateur.

Le MJ peut introduire de tels collèges chaque fois que cela lui semble approprié. Par exemple, si un personnage souhaite apprendre certaines compétences ou un nouveau sort, mais qu'il est loin de tous les grands collèges précédemment cités, il peut entendre parler d'une telle

institution dans une ville voisine. Il faut cependant veiller à ce que cela ne se produise pas à tout bout de champ. S'il est normal que les cités cosmopolites possèdent toutes leur collège, dans beaucoup de petites villes et de village, les gens n'ont jamais vu le moindre vrai sorcier.

Prix des cours : Raisonnable à faible
Prix des sorts : Raisonnable à faible
Connaissance : Magie Mineure 60-80%; Magie de Bataille 40-60%; Alchimie 20-40% (au gré du MJ)

Collèges Impériaux

Il existe huit Collèges Impériaux de Magie de Bataille à Altdorf, un pour chacune des couleurs de magie. Comme il a été expliqué précédemment (p. 12), ce sont des institutions relativement récentes au sein de l'Empire, leur création par l'elfe haut Teclis remontant à deux siècles. Ils ont malgré tout attiré des mécènes et acquis une influence politique, surclassant tous leurs rivaux.

Tous les sept ans, leurs Grands Sorciers élisent l'un d'eux Patriarche Suprême des Collèges Impériaux de Magie de Bataille. Le titre est censé être attribué à l'issue d'un duel rituel, mais cette démonstration publique est juste destinée à impressionner la population; son issue est déterminée d'avance selon les souhaits des Grands Sorciers et des autorités impériales.

THYRUS GORMAN, PATRIARCHE SUPRÊME

Le titulaire actuel est Thyrus Gorman, Grand Maître du Collège Étincelant. Il a exercé une influence politique considérable pendant son mandat car c'est un ami personnel de l'Empereur. Son pouvoir s'est toutefois amoindri car la nouvelle élection approche et les gentilshommes de la cour impériale cherchent déjà à se placer pour établir des alliances avec celui qu'ils pensent être son futur successeur.

Thyrus Gorman est un personnage imposant. Plus de 1,80 m, une forte carrure, une barbe rousse broussailleuse et un nez aquilin, il ressemble plus à un gladiateur qu'à un sorcier. Mais il ne fait nul doute qu'une fois revêtu de son habit de fonction, il émane de lui une grande autorité, et beaucoup de gens à la cour se méfient de son caractère emporté. Il rit très facilement, se met en colère encore plus facilement, et ce maître de la magie Étincelante n'est pas du genre à supporter les imbéciles. Il a visiblement beaucoup apprécié le pouvoir lié à la fonction de Patriarche Suprême, et certains prétendent que redevenir "simplement" le Grand Maître du Collège Étincelant va l'anéantir.

Les Carrières des Collèges Impériaux

Les carrières décrites ci-dessous ne sont accessibles qu'aux membres d'un des huit Collèges Impériaux d'Altdorf. Un sorcier désirant s'orienter vers l'une d'elles doit avoir achevé le Plan de Carrière de Sorcier niveau 3 ou 4, à l'exception du Collège Gris et du Collège de Lumière, qui ont leurs propres exigences. Les sorciers de niveau 4 ne reçoivent pas les 4D4 (ou 2D4) Points de Magie supplémentaires quand ils deviennent acolytes. Jusqu'à ce jour, seuls des humains, des halfelings et de rares elfes y ont été admis.

Les sorts des Collèges de Couleur sont de niveaux 4 et 5. Ils nécessitent des versions particulières de la Langue Hermétique – Magikane, uniquement enseignées aux membres des collèges appropriés. Ces sortilèges ne seront jamais accessibles aux sorciers extérieurs aux Collèges Impériaux.

Quand un personnage a étudié dans un Collège Impérial, les portes des autres Collèges Impériaux lui sont fermées. Les carrières de sorcier de Couleur abordent autant les schémas de pensée et de modes de vie que l'entraînement magique. Apprendre à manipuler une couleur de magie ainsi que Teclis l'a enseigné fait qu'un sorcier – même un elfe – ne peut ensuite s'orienter vers une autre couleur.

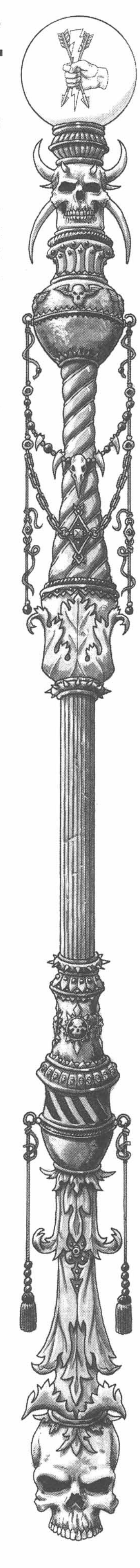
Le Collège Céleste

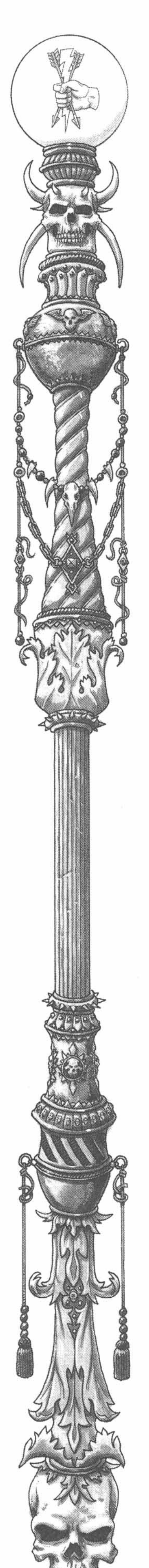
La magie Céleste est la magie des sphères. Elle est projetée haut dans le ciel, mais ceux qui ont appris à la voir peuvent l'observer clairement. Chez de nombreux sorciers Célestes, l'étude de la manière dont elle obscurcit les étoiles devient une obsession. Ce n'est pas véritablement de la magie, mais elle permet aux praticiens expérimentés de prédire le futur. La magie Céleste est principalement liée à la divination et aux présages. Elle traite aussi de tout ce qui est en rapport avec les couches supérieures de l'air, en particulier les vents et les éclairs.

Le Collège Céleste se dresse sur la rive sud du Reik, et ses tours dominent l'horizon d'Altdorf; chacune d'elles se divise en de nombreuses flèches, toutes surmontées d'un dôme de verre. La plupart des sorciers du collège passent généralement leurs journées à dormir et leurs nuits dans les tours de cristal, à étudier les étoiles. Les dômes des tours sont nettoyés tous les soirs par des acolytes qui les débarrassent des fientes de pigeons. Cette tâche déplaisante est attribuée en guise de punitions aux élèves qui se sont montrés irrespectueux, qui ont mal travaillé, qui se sont habillés de manière inappropriée... La liste est interminable. Il est nécessaire de faire ce nettoyage régulièrement, et il y a donc toujours quelqu'un qui se retrouve de corvée. Les maîtres du collège affirment que cela inculque aux acolytes un sentiment approprié d'humilité – et c'est en effet plutôt humiliant, car leurs pouvoirs pourraient leur valoir respect et même admiration dans tout le reste de l'Empire. De nombreux acolytes affirment que tout cela ne sert qu'à satisfaire le sens de l'humour sadique des maîtres. (Les gentilshommes qui subissent cette punition peuvent, bien sûr, se décharger de la tâche sur un de leurs serviteurs.)

Le spectacle des acolytes escaladant les corniches et recourant désespérément à des sorts de vol s'ils glissent, le tout sur fond de coucher de soleil, est un des plus célèbres et des plus distrayants d'Altdorf. Chaque jour, les probabilités d'accident fatal font changer de l'argent de mains. En vérité, les chutes sont très rares et les décès le sont encore plus – mais cela n'empêche pas la fascination morbide des badauds.

Même vu du sol, le collège est impressionnant. En pierre gris bleu, il est très haut mais très mince, et ses tours divisées lui





donnent une allure vraiment inhabituelle. Le mur extérieur n'est percé d'aucune fenêtre. À l'intérieur, une cour pavée dessert les nombreuses tours, aux myriades de fenêtres qui surplombent l'intérieur du collège. Il n'y a nulle part de signe de direction, et les novices se perdent très facilement. L'intérieur du bâtiment comprend des bibliothèques, des logements et des observatoires.

Le collège a établi un programme rigoureux d'examens qui régit l'avancement dans les études et commence par celui d'entrée. Après l'avoir réussi, l'acolyte est affecté à un maître à qui il doit obéir. On remet aux nouveaux élèves une robe bleu ciel qu'ils sont encouragés à broder de lunes, d'étoiles et de comètes. Des quartiers leur sont attribués dans l'enceinte du collège, et ils sont censés y vivre en permanence. Ils ne doivent pas quitter les lieux sans autorisation. En plus de leurs études, ils doivent aider leur maître dans ses observations, ce qui leur donne de nombreuses occasions d'apprendre à ajuster les grands télescopes des dômes. Tous les étudiants Célestes se doivent d'être impeccables, travailleurs et, par-dessus tout, ponctuels.

Quand les étudiants deviennent des maîtres, ils peuvent prendre des apprentis et des acolytes et pratiquer des recherches indépendantes. Ils reçoivent alors un télescope cérémoniel qu'ils portent presque tout le temps. De nombreux sorciers Célestes continuent de vivre dans leur collège jusqu'à la fin de leurs jours, ne le quittant que lorsqu'ils sont appelés sur le champ de bataille. La principale exception à cette habitude concerne ceux qui voyagent pour observer les événements astronomiques inhabituels.

HISTOIRE DU COLLÈGE CÉLESTE

Les premiers sorciers Célestes ont beaucoup appris auprès de Teclis, et ils se sont fait un devoir de transmettre leurs connaissances. Le premier Grand Maître Céleste était originaire de Nuln, c'est pourquoi les bâtiments sont directement inspirés de son Collège Universitaire. Au début, l'ordre était plutôt souple, acceptant toutes les nouvelles recrues qui se sentaient attirées par la magie Céleste – le système actuel d'examen fut institué pour maintenir un haut niveau d'enseignement et empêcher un trop plein d'inscriptions.

Il y a une centaine d'années, Helmut Rosenkrantz de Middenheim devint Grand Maître Céleste au cours d'une élection contestée. Il bâtit la première tour à dôme dans l'angle ouest du bâtiment. Cela marqua le commencement de l'Âge des Tours, au cours duquel les maîtres du collège entrèrent en compétition en construisant des tours de plus en plus grandes et hautes. Cette rivalité entraîna la profusion de tours et d'observatoires que l'on peut voir aujourd'hui. L'Empereur finit par interdire les nouvelles constructions, et la dernière tour fut achevée il y a 30 ans. Les relations entre les maîtres sorciers sont encore très protocolaires et tendues, et il existe une étiquette très précise régissant l'utilisation des tours. La mort d'un maître est souvent l'occasion d'une ruée peu digne pour s'approprier sa tour, surtout si elle est bien située.

Prix des cours : Élevé
Prix d'un sort : Élevé
Connaissance : Magie Céleste 100% ; Magie de Bataille 80%

HILDEGARD NIEDERTHALER, GRANDE SORCIÈRE CÉLESTE

Malgré ses 87 ans, Hildegard est encore très active, et c'est une observatrice acharnée des étoiles. Elle est quelque peu grincheuse et prétend être la favorite des autres sorciers Célestes. Elle s'est appropriée trois dômes d'observation pour son usage personnel, ce qui déplaît aux autres. Beaucoup d'entre eux commencent à clamer qu'elle est sénile et donc qu'elle ne peut plus occuper son poste. Certains souhaitent son remplacement avant l'élection du nouveau Patriarche Suprême, car ils estiment que ses chances d'obtenir ce poste sont très minces.

Sorcier Céleste

Les sorciers de magie de Bataille de niveau 3 et 4 peuvent intégrer le collège au titre de sorcier Céleste de niveau 4 à condition d'avoir pris toutes les promotions et acquis toutes les compétences d'un sorcier de niveau 3.

Notez qu'un personnage souhaitant devenir sorcier Céleste doit passer 1D6+6 mois de formation au Collège Céleste d'Altdorf et prouver sa loyauté envers son maître avant d'en partir.


Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	+1	+30	+30	+30	+30	+30	–


Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	+1	+30	+40	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Divination : Astrologie
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie Céleste Niveau 4
Langage Secret – Jargon des Batailles
Langue Hermétique – Arcane Elfe

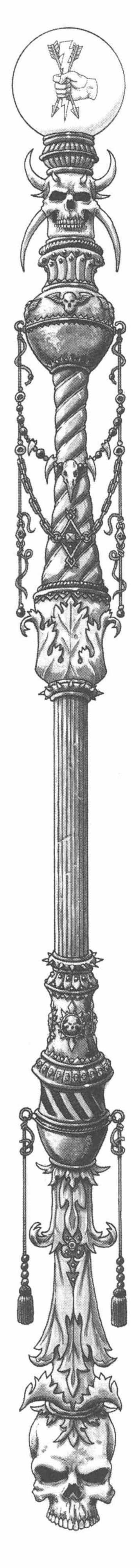
Compétences – Niveau 5 (maître)
Calcul Mental
Étiquette
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie Céleste Niveau 5
Orientation
Vision Nocturne

Points de Magie
Humains : +4D4 points par niveau
Halfelings : +2D4 points par niveau

Dotations
Robes bleu ciel brodées de soleils, de lunes et d'étoiles
Télescope cérémoniel en accédant au Niveau 5 (maître)

Débouchés
Sorcier Céleste du niveau suivant
Démoniste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1





Le Collège Gris

La magie Grise roule sur le sol. Le Collège Gris s'intéresse particulièrement aux vents et aux climats, aux transports magiques, au renforcement et à l'affaiblissement de l'esprit. Les sorts de cette dernière catégorie sont uniquement enseignés à ceux qui sont jugés assez responsables pour ne pas en abuser.

De taille modeste, le Collège Gris est un antique bâtiment croulant en pierre, installé sur la rive gauche du Reik, près de l'université, mais encore plus près des quartiers de la ville les plus mal famés. Il n'est pas particulièrement impressionnant, mais il émane quelque chose d'irréel de ses murs, avec ses pierres manquantes et son lierre envahissant. La toiture laisse parfois passer la pluie, des oiseaux nichent sous les avant-toits et l'unique tour en ruine abrite une famille de chouettes blanches. Selon certains, il existerait des myriades de routes cachées desservant le collège, protégées par la magie autant que par le talent des sorciers résidant, mais personne ne les a jamais trouvées.

L'intérieur du collège est aussi dégradé que l'extérieur, avec des gargouilles irrégulièrement disposées sur les murs. La plupart des pièces sont des chambres vides dans lesquelles résonne l'écho des pas. Le seul laboratoire contient du matériel alchimique rarement utilisé – il n'est pas inhabituel de trouver une toile d'araignée reliant un alambic à une cornue, ou un nid d'oiseau dans un creuset. Une excellente bibliothèque réunit de nombreux volumes aussi rares que curieux. Ils traitent de toutes sortes de sujets, magiques et non magiques. Le bibliothécaire – un gardien sévère et férocement protecteur – refuse que les livres quittent la bibliothèque et, si nécessaire, il recourt aux pièges magiques pour l'empêcher.

Les sorciers Gris sont des vagabonds, et le collège n'en héberge jamais que quelques-uns. Les étudiants habitent généralement dans la cité et ne viennent là que pour étudier. Les responsables du collège les considèrent comme des adultes capables de prendre soin d'eux-mêmes et d'organiser leur emploi du temps. Les sorciers Gris finissent généralement par s'ennuyer s'ils restent au même endroit trop longtemps et ils emmènent souvent leurs acolytes dans leurs voyages. Parfois aussi, ils enseignent pendant quelques mois, puis ils s'arrangent pour retrouver leur élève un ou deux ans plus tard afin de continuer leur formation. Les sorciers Gris ne cessent jamais d'apprendre, et certains passent leur séjour à Altdorf à étudier auprès d'un de leurs collègues, tout en enseignant à d'autres.

Il n'existe pas de grade officiel dans le collège. Les candidats sont sélectionnés après avoir été interrogés ; s'ils sont acceptés, ils reçoivent immédiatement un bâton noueux symbolisant leur allégeance. Les sorciers Gris sont connus pour leur sagesse, et ceux qui souhaitent entrer au collège doivent faire preuve de responsabilité et de bon sens. Des gens affirment qu'ils choisissent leurs collègues pour leur intelligence, et non pour leurs aptitudes magiques. Il est vrai que, de temps à autre, ils ont réorienté un candidat vers un autre collège qui leur semblait plus approprié. Le Collège Gris demande parfois une faible cotisation aux étudiants et il arrive même que la formation soit gratuite.

HISTOIRE DU COLLÈGE GRIS

À l'origine, le bâtiment abritait un collège élémentaliste abandonné que l'on avait laissé tomber en ruine. Lors de la fondation des collèges il y a 200 ans, le Gris s'y installa par choix. L'Empereur fit restaurer l'endroit du mieux possible, mais ses occupants le laissèrent ensuite se dégrader.

Les sorciers Gris sont très attachés à la sagesse et à la diplomatie et quand ils sont impliqués dans une dispute, au sein de leur collège ou avec d'autres mages, c'est généralement à titre de médiateur. Le premier Grand Maître Gris persuada les sorciers d'Ambre de continuer à adhérer au système de collèges, et il y a quatre-vingts ans, le Grand Maître Gris de l'époque négocia la paix entre le Collège Étincelant et l'Empereur après le grand incendie d'Altdorf. Toutefois, leur habitude de choisir leur Grand Maître pour un an a entraîné quelques conflits avec les autres collèges, particulièrement les Collèges d'Or et Céleste. L'histoire du Collège Gris a montré, à quelques exceptions près, ses excellentes capacités diplomatiques. Ses sorciers ne sont pas pour autant plus populaires auprès du peuple, qui n'a guère confiance en eux en raison de leur intérêt pour les illusions et les influences mentales.

Prix des cours : Faible
Prix d'un sort : Faible
Connaissance : Magie Grise 100 % ; Magie de Bataille 70 % ; Magie Mineure 70 %

MARTHA PIED-DE-BOUGIE, GRAND MAÎTRE GRIS

Le Grand Maître Gris de cette année est Martha Pied-de-Bougie, une halfeling qui a quitté le Moot il y a dix ans pour étudier la magie. Elle est allée au Collège Gris sans connaître autre chose que la magie des taillis, et, chose inattendue, elle fut acceptée. Elle a passé la dernière décennie à voyager et à apprendre auprès des autres maîtres Gris. Elle fut très surprise d'être désignée Haut Maître. Beaucoup, dont elle-même, attribuèrent cette promotion à ses talents d'organisation et au penchant des maîtres à attribuer les responsabilités à ceux qui risquent le moins d'en abuser. Martha étant relativement jeune, il est plus probable que les autres maîtres se servent simplement d'elle pour éviter les obligations qui les forceraient à rester à Altdorf.

Martha profite de sa présence à Altdorf pour apprendre le plus de choses possible auprès des autres sorciers, et passe beaucoup de temps dans les autres collèges où elle discute avec leurs savants. Elle est très appréciée à la cour, où ses conseils terre-à-terre apportent un contraste rafraîchissant avec les proclamations prétendument importantes des autres Grands Maîtres. Elle s'y rend vêtue de sa robe grise, avec son bâton de chêne, toute digne, mais si les réunions deviennent ennuyeuses, elle sort un sac à ouvrage et se met à tricoter.

À cinquante-six ans, la fleur de l'âge pour une halfeling, elle est très populaire sauf auprès des autres Grands Maîtres, qui estiment qu'elle manque de dignité pour sa charge.

Sorcier Gris

En théorie, tous les sorciers de magie de Bataille, les illusionnistes, élémentalistes, sorciers des taillis et apprentis sorciers peuvent intégrer le collège au titre de sorciers Gris.

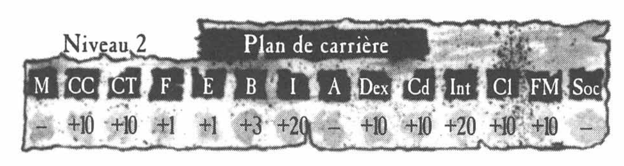
Notez que les personnages voulant devenir sorciers Gris doivent passer 1D6+6 mois de formation au Collège Gris à Altdorf puis convaincre leurs collègues qu'ils possèdent assez de sagesse et de finesse d'esprit pour préserver la réputation du Collège avant de repartir dans le monde. Un personnage n'est admis au Collège Gris que si ses membres estiment qu'il est suffisamment sage. Le MJ est libre de rejeter la candidature de tout personnage s'il estime que sa place n'est pas au Collège Gris. Quiconque intègre le Collège Gris est immédiatement appelé maître, quel que soit son niveau, et il est traité avec autant de respect que ses nouveaux collègues.

Il n'existe aucun sort spécifique aux niveaux 1, 2 et 3. Les sorciers Gris de niveau 1, 2 ou 3 peuvent en revanche apprendre tout sort de magie de Bataille du niveau correspondant.



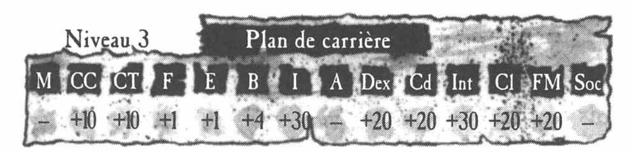
Niveau 1 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	–	–	+2	+10	–	–	–	+10	–	–	–



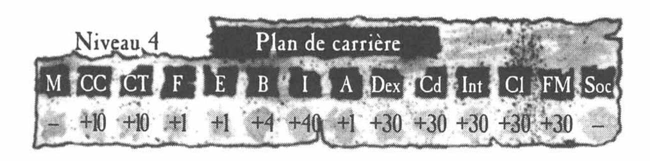
Niveau 2 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+3	+20	–	+10	+10	+20	+10	+10	–



Niveau 3 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+30	–	+20	+20	+30	+20	+20	–



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	+1	+30	+30	+30	+30	+30	–



Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	+1	+30	+40	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 1
Connaissance des Parchemins
Connaissance des Runes
Identification des Plantes
Incantations – Magie de Bataille Niveau 1
Langage Secret – Jargon des Batailles
Sens de la Magie

Compétences – Niveau 2
Chimie
Connaissance des Plantes
Conscience de la Magie
Évaluation
Incantations – Magie de Bataille Niveau 2
Méditation

Compétences – Niveau 3
Connaissance des Démons
Identification des Mort-Vivants
Identification des Objets Magiques
Incantations – Magie de Bataille Niveau 3
Préparation de Poisons

Compétences – Niveau 4
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie Grise Niveau 4
Langue Hermétique – Arcane Elfe

Compétences – Niveau 5
Divination – Nimbomancie (lecture dans les nuages)
Étiquette
Fabrication d'Objets Magiques
Histoire
Incantations – Magie Grise Niveau 5

Points de Magie
Humains : +4D4 points par niveau
Halfelings : +2D4 points par niveau

Dotations
Robes grises
Bâton noueux
Épée (souvent symbolique, souvent cachée sous les robes)

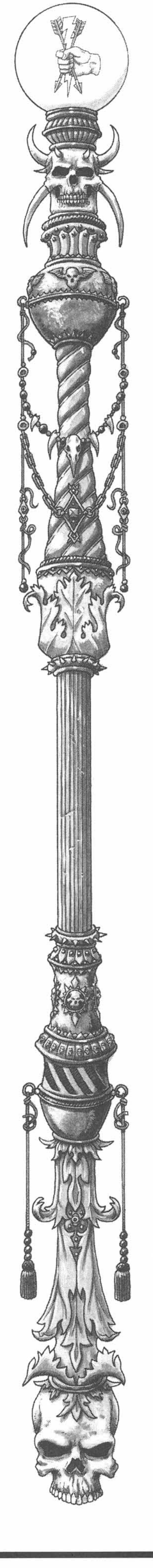
Débouchés
Sorcier Gris du niveau suivant
Sorcier du même niveau, jusqu'au niveau 4
Démoniste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1

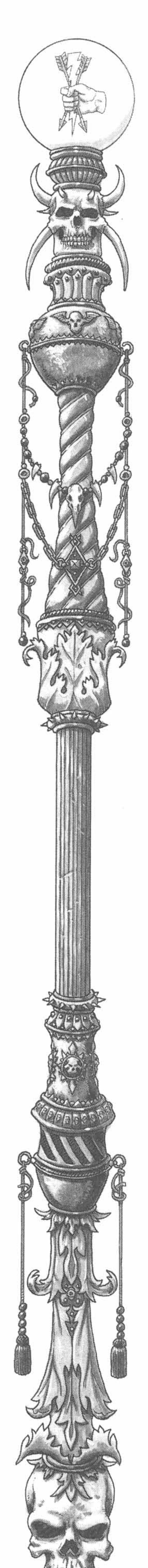
Le Collège Étincelant

La magie Étincelante s'intéresse principalement à l'utilisation du feu, et les gens l'appellent souvent "pyromancie", la magie des flammes. Les vents de la magie Étincelante s'écoulent principalement dans les zones sèches et chaudes.

Le Collège Étincelant est, sans aucun doute, le plus saisissant des Collèges de Couleur d'Altdorf. C'est un immense bâtiment carré de briques rouges. À chaque angle s'élève une très haute tour circulaire surmontée, nuit et jour, d'une colonne de feu qui projette un éclat flamboyant sur le collège et ses environs. Les murs du collège sont bordés d'une large zone noircie, vitrifiée, où même la mauvaise herbe refuse de pousser.

La décoration intérieure est composée de tapisseries dans des tons rouges, orange et jaunes. Les motifs les plus populaires représentent des flammes. Presque tout est en matériau ininflammable, et il existe des pièces spécialement renforcées qui sont totalement ignifugées. Une grande partie du collège est réservée aux logements et aux bureaux des pensionnaires. On trouve aussi des





laboratoires, des salles adaptées à la recherche et une importante bibliothèque.

Les étudiants se voient généralement attribuer des chambres dans le collège, mais ils peuvent loger ailleurs s'ils le désirent. En raison de la nature destructrice de cette magie, l'essentiel de l'instruction se déroule dans des salles spécialement renforcées. La magie Étincelante étant très utile au combat, les étudiants passent beaucoup de temps avec l'armée et apprennent autant la tactique que la magie. On attend d'eux qu'ils s'entraident dans leurs tâches, afin d'encourager leur sentiment de loyauté envers leurs confrères et le collège. Les sorciers Étincelants portent des robes rouges comme "uniforme" de combat, mais ils s'habillent avec plus de discrétion quand ils sont en ville. Les étudiants passent quatre mois de l'année à étudier, puis quatre autres mois dans l'armée. Ils sont libres d'organiser leur emploi du temps pour les mois restants.

HISTOIRE DU COLLÈGE ÉTINCELANT

Il y a un peu plus de quatre-vingts ans, cette partie de la ville était composée d'un dédale de rues sinueuses. C'est à cette époque que les grands feux furent allumés pour la première fois en haut des tours, et un sort fut lancé pour qu'aucun bâtiment d'Altdorf ne prenne jamais feu. Le sort échoua de manière catastrophique et tout le quartier fut incendié, ce qui provoqua la mort de centaines de gens. Le collège fut épargné, et les sorciers fermèrent leurs portes à ceux qui fuyaient les flammes, préférant les laisser brûler plutôt que les faire entrer et risquer de rompre les protections magiques des lieux contre les flammes.

Suite à ce drame, les relations entre l'Empereur et le Collège Étincelant se refroidirent. Le souverain promulgua un décret pour que la zone noircie autour du collège reste ainsi et serve d'avertissement contre l'arrogance magique. Les habitants d'Altdorf n'ont pas oublié cet événement et, depuis, ils considèrent les sorciers Étincelants avec un mélange de méfiance et de peur. Ils sont peut-être puissants dans les batailles, mais pour la diplomatie et la politique locale, ils sont toujours précédés par une réputation déplaisante.

Prix des cours: Faible
Prix d'un sort: Faible
Connaissance: Magie Étincelante 100%; Magie de Bataille 90%

THYRUS GORMAN, GRAND MAÎTRE ÉTINCELANT

Le Grand Maître Étincelant, également Patriarche Suprême des Collèges de Magie, est décrit page 41.

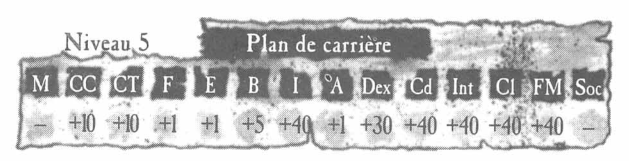
Sorcier Étincelant

Tout sorcier de magie de Bataille de niveau 3 et 4 peut intégrer le collège au titre de sorcier Étincelant de niveau 4, à condition d'avoir pris toutes les promotions et acquis toutes les compétences d'un sorcier de niveau 3. Notez que les personnages souhaitant devenir sorciers Étincelants doivent passer 1D6+6 mois au Collège d'Altdorf et 4 mois dans l'armée; ils doivent aussi prouver que, malgré leurs compétences, ils ne représentent pas une menace pour la société, avant d'être autorisés à partir.



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	+1	+30	+30	+30	+30	+30	–



Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	+1	+30	+40	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie Étincelante Niveau 4
Langage Secret – Jargon des Batailles
Langue Hermétique – Arcane Elfe

Compétences – Niveau 5 (maître)
Étiquette
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie Étincelante Niveau 5
Divination – Pyromancie (motifs du feu)

Points de Magie
Humains: +4D4 points par niveau
Halfelings: +2D4 points par niveau

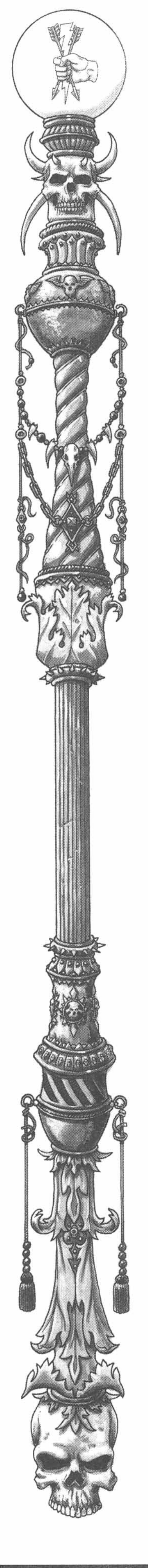
Dotations
Robes rouges flamboyant (uniforme)
Clés décoratives (symbolisant le déverrouillage du savoir caché)
Vêtements ordinaires (pour leur temps libre)

Débouchés
Sorcier Étincelant du niveau suivant
Démoniste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1

Le Collège d'Or

La magie d'Or s'insinue dans les profondeurs de la terre et se fond dans les métaux, en particulier les plus précieux dont, bien sûr, l'or. Cette magie concerne la création, les peurs et les aspirations humaines. Les sorciers d'Or sont ainsi capables de lancer des sorts manipulant l'avidité et les peurs des gens. L'association de ces sorts et d'une richesse apparemment infinie a permis au Collège d'Or de devenir extrêmement puissant.

Bâti près des rives du Reik dont les eaux ont été détournées par des conduites souterraines très bien protégées pour en alimenter les laboratoires, c'est le plus grand et le plus impressionnant des collèges d'Altdorf. Il est splendide et tape-à-l'œil, construit en marbre veiné de jaune, avec de grandes statues dorées placées dans les hautes niches des murs extérieurs. Bien que les gardes tentent de chasser les mendiants, ceux-ci sont souvent agglutinés autour des portes, sollicitant ceux qui s'en approchent, surtout s'ils sont vêtus de robes dorées, suppliant qu'on leur accorde une assistance magique ou une bénédiction. Des rumeurs circulent parmi la pègre, disant que ce site lucratif pour la



mendicité est aussi très dangereux, car des gens auraient mystérieusement disparu au pied des murs.

À l'intérieur, les salles de réception sont encore plus splendides, avec de riches tapis, des rideaux de velours et encore plus de statues dorées. Cependant, derrière cette façade, les effets secondaires de l'étude alchimique font leur apparition – on trouve de nombreux laboratoires pleins d'appareils étranges, des couloirs roussis ou rongés par des agents corrosifs et, de temps en temps, des nuages de fumée s'échappent de cheminées discrètes conçues pour ne pas souiller la façade du bâtiment.

Le Collège d'Or emploie une foule de serviteurs et le chapardage y est presque une institution. De nombreux sorciers préfèrent habiter en ville et ne venir au collège que pour enseigner et étudier. Cela n'empêche pas les logements du collège d'être invariablement pleins, et les étudiants sont souvent obligés de se trouver une chambre ailleurs. En partie en raison de sa popularité, ses tarifs ont récemment augmenté.

Le Collège d'Or partage de nombreux objectifs avec l'alchimie, y compris la recherche de la Vraie Transmutation (voir page 78). De nombreux membres du Collège d'Or ont commencé leur carrière magique par l'étude de l'alchimie, et les alchimistes de tout niveau sont chaleureusement accueillis dans son enceinte; seuls ceux qui sont prêts à en devenir membres se voient accorder l'accès aux ressources magiques les plus fondamentales.

La plupart des sorts sont liés à la création, et les sorciers d'Or talentueux parviennent à fabriquer beaucoup de choses à partir de rien avec un enchantement. Les gens croient ces sorciers capables de créer de l'or. Beaucoup les ont vus faire, et personne au collège ne le nie. Bien qu'ils arrivent à fabriquer de petites quantités de métal précieux, leur production ne dure guère. Tout dépend du talent du sorcier – cela peut varier entre un jour et deux semaines.

Les sorciers sont encouragés à mettre en pratique et à améliorer les sortilèges, car c'est une façon de mesurer leur compétence et leur puissance; l'abus du pouvoir de création (par exemple, par des sorciers endettés pour voler marchand ou serviteurs) s'est toutefois terminé plus d'une fois en lynchage. Pour bien montrer qu'il prend ses responsabilités, le collège a décrété que tout sorcier d'Or qui abuserait de cette capacité serait soumis aux punitions prévues par la loi. Le sort que tout sorcier d'Or rêve d'inventer, c'est celui qui rendra leurs créations permanentes.

Tous les étudiants doivent consacrer une partie de leur temps à travailler dans les laboratoires, et sont encouragés à se livrer à des expériences. En plus des sorts spécifiques, il leur est possible d'apprendre les sorts alchimiques qu'ils ignorent. Les acolytes du Collège d'Or consacrent l'essentiel de leur temps à étudier sur place, mais les maîtres se montrent assez flexibles avec ceux qui sont liés par des engagements antérieurs. De plus, les acolytes doivent passer un mois par an dans l'armée. Le Collège d'Or accepte tous les acolytes compétents, mais se montre très prudent quant à leur admission au rang de maître.

Les acolytes apprennent que seuls les maîtres connaissent le secret de la création de l'or. C'est au moment de leur initiation que les nouveaux maîtres découvrent que la Vraie Transmutation n'a pas encore été découverte. Cette information est le secret le mieux gardé du collège, et les maîtres ne reculeront pratiquement devant rien pour que cela reste ainsi.

HISTOIRE DU COLLÈGE D'OR

Le Collège d'Or est le seul qui n'occupe plus le site choisi à l'époque de Teclis. Sa richesse s'est lentement développée, et il y a quarante ans, il a abandonné ses vieux locaux au bord de l'eau, près des quais, pour s'installer sur une rive du Reik, à un emplacement plus prestigieux.

L'histoire du collège raconte une réussite irrésistible. Les sorciers d'Or ont développé leur magie et acquis de l'influence. Ils possèdent un sens exagéré de leur propre dignité et, chez eux, tout se fait en grande pompe et avec beaucoup de cérémonials. Cette particularité s'est également accrue au fil des ans.

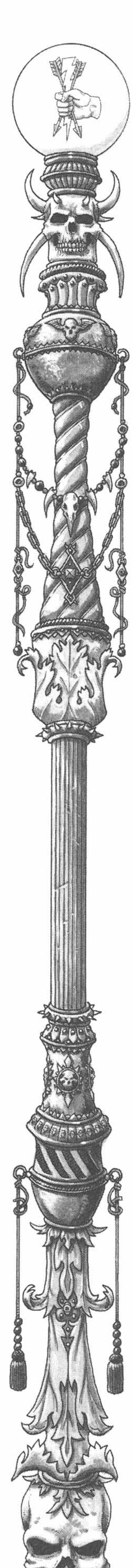
Malgré cela, de nombreux sorciers d'Or sont insatisfaits. Ils ont encore beaucoup de travail avant d'atteindre leurs buts principaux – la Vraie Transmutation et la Création Durable. Il y a dix ans, la sorcière d'Or Helga Menze fut assassinée. L'enquête officielle attribua le crime à un amant jaloux, mais ils sont nombreux au collège à savoir la vérité: elle a été torturée à mort par un collègue convaincu qu'elle avait découvert la technique que tous cherchaient et qu'elle la gardait pour elle seule. Le vrai coupable n'a pas été démasqué, mais pour beaucoup, il existe parmi les maîtres une faction qui connaît maintenant le secret. Comme personne ne semble savoir qui appartient à cette faction et qui n'y appartient pas, la méfiance et la suspicion ont contaminé tout le collège.

Prix des cours: Très élevé
Prix des sorts: Élevé
Connaissance: Magie d'Or 100%; Magie de Bataille 50%; Alchimie 80%

CHRISTA FELDMANN, GRAND MAITRE D'OR

Christa Feldmann est une femme de cinquante et un ans. Petite et rondouillarde, elle s'habille de longues robes dorées, richement brodées de pierres précieuses. Ses robes sont tellement longues qu'elles traînent toujours sur le sol. Ses cheveux gris sont généralement recouverts d'une résille de fils d'or et de perles; cette sévérité royale est toutefois démentie par son visage souriant, qui reflète sa nature affable. Elle a remporté l'élection il y a cinq ans, après la mort de son prédécesseur qui s'était étouffé avec un os de poulet au cours d'un banquet public. Christa passe l'essentiel de son temps dans son laboratoire privé. Elle est née à Bögenhafen et a suivi une formation d'alchimiste avant d'entrer au Collège d'Or à vingt-quatre ans.

Personne ne sait que c'est elle qui a tué Helga. Quand elle se rendit compte que sa victime ne connaissait pas le secret qu'elle avait cherché toute sa vie, elle fut au bord du désespoir. Son avidité, son obsession et son sentiment de culpabilité engendré par son crime lui firent quitter le droit chemin; elle ne put résister aux tentations de la magie facile du Chaos et commença à suivre la voie de la



corruption. Elle apprit ainsi le mystère de la transmutation de l'or et elle a, depuis, initié deux autres maîtres avec qui elle partage ses secrets, y compris les sacrifices dédiés à Tzeentch. Les victimes font souvent partie des mendiants qui s'agglutinent régulièrement autour du collège et qu'il est facile d'attirer à l'intérieur. Au cours de la dernière année, elle a commencé à voir pousser sur ses jambes de douloureuses ailes dorées qu'elle cache sous ses robes très longues.

BALTHASAR GELT, LE NOUVEL HOMME FORT

Baltasar Gelt a récemment rejoint le Collège d'Or, mais il a déjà commencé à s'y faire un nom. Il s'est avéré être un atout important pour les armées impériales, ce qui lui vaut la faveur de la cour et le respect peu empressé de ses pairs. Ses références académiques sont tout aussi bonnes. Il a déjà publié des ouvrages remarquables sur l'Alkahest et sur la Transmutation, et a produit quelques essais sur un sujet intellectuellement moins respectable (mais politiquement astucieux), les combustibles adaptés aux champs de bataille.

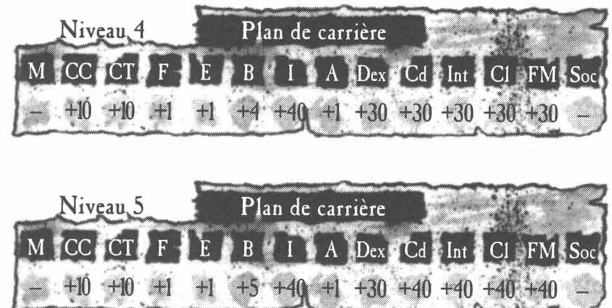
Peu de ses collègues se sentent toutefois à leur aise en sa présence – un terrible accident a failli lui être fatal, et depuis ce jour, il est toujours apparu en public entièrement vêtu de longues robes, le visage couvert d'un masque doré. Personne ne sait à quel point il est défiguré, mais les spéculations vont bon train.

Baltasar est venu dans l'Empire depuis le Golfe Noir en passant par Middenheim, et ses récits d'aventures sont nombreux. Toujours prêt à relever un défi, il commence à s'intéresser à la disparition des mendiants, et il ne lui faudra pas longtemps pour découvrir ce qui se passe – surtout avec l'aide de ses contacts parmi les aventuriers qui passent fréquemment par la capitale. S'il parvient à dévoiler cette corruption tout en préservant la réputation du collège, il sera un postulant sérieux à la succession de Christa – peut-être même de Thyrus quand il arrivera au terme de son mandat comme Patriarche Suprême.

Sorcier d'Or

Tout sorcier de magie de Bataille de niveau 3 et 4 peut intégrer le collège au titre de sorcier d'Or de niveau 4, à condition d'avoir pris toutes les promotions et acquis toutes les compétences d'un sorcier de niveau 3 ou d'un alchimiste de niveau 4.

Notez que les personnages souhaitant devenir sorciers d'Or doivent passer 1D4+8 mois au Collège d'Or à Altdorf avant d'être autorisés à partir.



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	+1	+30	+30	+30	+30	+30	–

Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	+1	+30	+40	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Chimie
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie d'Or Niveau 4
Langage Secret – Jargon des Batailles
Langue Hermétique – Arcane Elfe

Compétences – Niveau 5 (maître)
Étiquette
Évaluation
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie d'Or Niveau 5
Joaillerie
Métallurgie

Points de Magie
Humains : +4D4 points par niveau
Halfelings : +2D4 points par niveau

Dotations
Robes riches et somptueuses, généralement dans des teintes dorées
10D10 couronnes d'or

Débouchés
Sorcier d'Or du niveau suivant
Démoniste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1

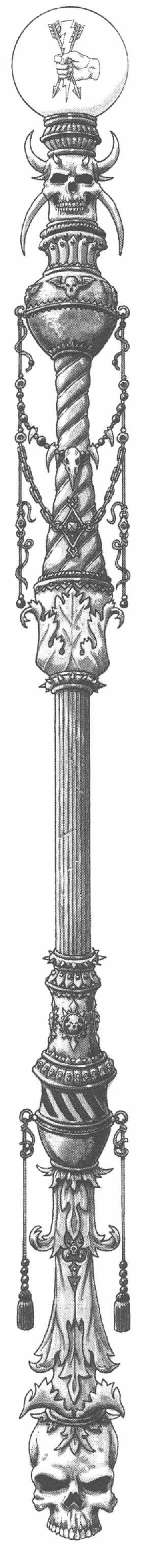
Le Collège de Jade

La magie de Jade se trouve près de l'eau et de toute végétation croissante. Elle agit sur la protection, le corps physique et les questions de vie et de mort. Certains sorts de Jade rappellent ceux des nécromants ; la plupart des sorciers en sont conscients, mais le collège refuse de l'admettre. Comme la magie de Jade est liée à l'eau courante et aux plantes, les différentes saisons l'influencent beaucoup. Ses pouvoirs se renforcent au printemps et en été, mais déclinent pendant l'automne et l'hiver.

Le Collège de Jade est installé au centre d'Altdorf. Entouré de murs élevés ordinaires, dépourvus de tout ornement, il n'a aucune haute tour et l'on ne voit rien d'autre de l'extérieur que l'enceinte protectrice. Ses portes étroites sont généralement fermées, et les gardes postés à l'intérieur se manifestent quand des visiteurs viennent frapper.

Le bâtiment protégé par ces murs est totalement différent. Il est constitué d'arbres vivants auxquels on a donné la forme de murs, d'encadrements de porte, d'escaliers et même de fenêtres. L'extérieur est entièrement couvert de feuilles, même les petites tours. À l'automne, l'ensemble présente une apparence mélancolique. Tout le bois des murs et des sols est vivant et doit sa forme fonctionnelle à la magie. Cela provoque souvent des problèmes mineurs, mais ennuyeux, dus aux petits parasites ou aux suintements de sève. La plupart des bâtiments ont été aménagés en bureaux et en vastes salles de classe.

L'enseignement est affecté par le flot saisonnier de la magie de Jade. Les activités sont réparties en deux sessions annuelles. La première commence quand Mannslieb



est pleine après Mitterfruhl (l'équinoxe de printemps) et dure deux cycles lunaires complets. C'est la "session de cinquante jours", la plus active des deux. De nombreux sorts sont appris à ce moment-là et les acolytes doivent travailler vingt-quatre heures par jour. La fin de la session est marquée par une grande fête dans les bois à l'extérieur d'Altdorf.

Les acolytes suffisamment impliqués pour être considérés comme des maîtres se voient remettre la faucille symbolisant leur statut au cours de cette célébration. Cette attribution est toujours inattendue et aucun d'eux ne sait qui sera honoré et qui ne le sera pas. Il n'y a pas d'examen; les maîtres se réunissent pour discuter des candidats qui leur semblent prêts. Pendant les festivités, alors que les élèves dansent et boivent, un maître leur remet brusquement une faucille. À la fin de ces réjouissances, les étudiants s'en vont pour mettre leurs sorts en pratique et voyagent tout l'été.

À la première nouvelle lune suivant Mitterherbst (l'équinoxe d'automne), ils reviennent à Altdorf pour la "session de soixante-dix jours" qui dure jusqu'à Mondstille (le solstice d'hiver). Contrairement à la session de cinquante jours, celle-ci dure exactement soixante-dix jours. À cette époque où le pouvoir de Jade est faiblissant, les professeurs se concentrent sur les aspects plus académiques de la magie et le planning est moins exténuant. À la fin de la session, les étudiants partent jusqu'à la fin de l'hiver et ils se retrouvent au printemps.

En été et en hiver, seule une poignée de sorciers vivent au collège. Pendant l'été, la plupart de leurs collègues font leur service dans l'armée ou cherchent une retraite dans la campagne. En hiver, beaucoup rejoignent leur famille ou se rendent en Tilée ou en Estalie où le climat est plus clément, et quelques-uns s'aventurent dans les forêts afin de renouer leurs vœux envers la Foi Antique. Au printemps et en automne, le collège affiche toutefois complet et l'on encourage tous ceux qui le peuvent à loger ailleurs.

HISTOIRE DU COLLÈGE DE JADE

Quand Teclis fonda le Collège de Jade, la plupart de ses recrues étaient des druides. Il était apparu à tous que les pouvoirs de la Foi Antique et de la magie de Jade étaient très proches. Les druides tenaient un grand rassemblement dans un bosquet sacré appelé Nemetstein. Les bibliothécaires du collège ont conservé le récit d'un témoin direct (voir p. 35) de la réunion au cours de laquelle beaucoup d'entre eux décidèrent d'associer la Foi Antique aux enseignements de l'elfe haut. Pendant les deux cents ans qui ont suivi la fondation du Collège de Jade, ses sorciers se sont beaucoup éloignés de la Foi Antique; de nombreux éléments de cette foi se retrouvent néanmoins encore aujourd'hui dans la vie quotidienne des sorciers de Jade.

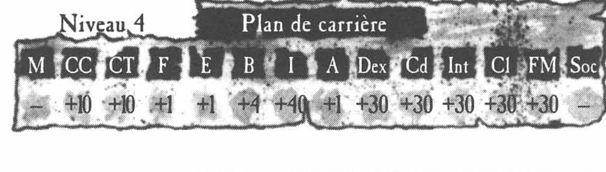
Prix des cours: Raisonnable
Prix d'un sort: Raisonnable
Connaissance: Magie de Jade 100%; Magie de Bataille 70%; Magie Mineure 60%

DAGMAR VON ARBURG, MÈRE DE JADE

Le Grand Maître de Jade est appelé Mère ou Père de Jade. La première détentrice de la fonction fut Katelina Matthias. La détentrice actuelle est Dagmar von Arburg. Âgée de 62 ans, elle a des cheveux gris et des yeux noirs saisissants. Elle vit dans le Collège de Jade et s'intéresse de près à la gestion quotidienne. Certains n'hésiteraient pas à la qualifier de fouineuse. Elle aime les intrigues et semble être impliquée dans tout. Dagmar n'est toutefois pas très populaire à la cour, où elle a une petite faction de partisans.

Sorcier de Jade

Tout sorcier de magie de Bataille de niveau 3 et 4 peut intégrer le collège au titre de sorcier de Jade de niveau 4 à condition d'avoir pris toutes les promotions et acquis toutes les compétences d'un sorcier de niveau 3. Notez que les personnages souhaitant devenir sorciers de Jade doivent passer un minimum de 1D4+8 mois de formation au Collège de Jade à Altdorf avant d'être autorisés à en partir.



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	+1	+30	+30	+30	+30	+30	–



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	+1	+30	+40	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie de Jade Niveau 4
Langage Secret – Jargon de Bataille
Langue Hermétique – Arcane Elfe

Compétences – Niveau 5
Déplacement Silencieux Rural
Étiquette
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie de Jade Niveau 5
Radiesthésie

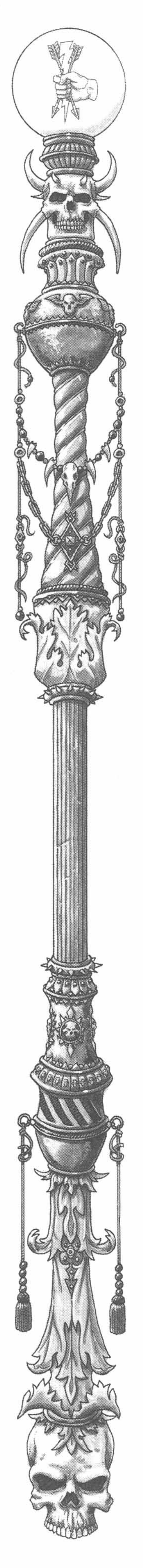
Points de Magie
Humains: +4D4 points par niveau
Halfelings: +2D4 points par niveau

Dotations
Robes vertes
Une petite faucille en or (quand il devient maître)

Débouchés
Sorcier de Jade du niveau suivant
Démoniste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1

UNE REMARQUE SUR LES NIVEAUX DE POUVOIR DE JADE

La magie de Jade est une force changeante, qui flue et reflue avec le cycle des saisons. Le niveau de pouvoir des sorciers de Jade varie en fonction de l'époque de l'année.



Au printemps (du 17 Nachexen au 17 Sigmarzeit) et à l'automne (du 17 Nachgeheim au 17 Kaldezeit), leur niveau de pouvoir est normal. En été (du 18 Sigmarzeit au 16 Nachgeheim), il s'accroît de 50%, en arrondissant à l'entier supérieur. En hiver (du 18 Kaldezeit au 16 Nachexen), il est réduit de moitié, en arrondissant à l'entier inférieur. Le calendrier complet est présenté dans le supplément *La Campagne Impériale* (page 100) et sur *L'Écran du Maître de Jeu*.

Ces modifications ne se produisent pas en une nuit: lorsque la saison commence (à la date indiquée ci-dessus), le niveau de pouvoir change de 1 point par jour jusqu'à avoir atteint sa nouvelle valeur. De plus, les sorciers de Jade ne peuvent lancer de sorts que pieds nus, de façon à être en contact avec la magie de Jade qui circule dans le sol. En mer ou suspendus au-dessus du sol, ils ne peuvent accéder aux énergies dont ils ont besoin pour lancer les sorts de leur collège.

Le Collège de Lumière

La magie de Lumière est très diffuse. C'est une énergie qui est facilement absorbée par les objets solides mais qui conserve tout son potentiel; par exemple, quand elle s'insinue dans le sol, elle provoque des séismes. Les sorciers de Lumière, que l'on appelle aussi sorciers Blancs ou Heirophants, cherchent à traiter avec cette énergie, qu'il est difficile de voir et de manipuler. Il s'agit surtout de la contenir, de la canaliser et de la détourner, car elle garde toujours sa forme la plus pure. Tout cela la rend différente des autres formes de magie de Couleur.

Le Collège de Lumière est composé d'un ensemble de bâtiments situés près de la porte nord d'Altdorf, pas très loin de l'université. Ils sont principalement destinés aux logements et à l'enseignement. Un visiteur attentif remarquera qu'ils forment deux cercles concentriques. Tout au centre, un espace ouvert reçoit une grande pyramide, et les magiciens de Lumière voient qu'elle suit les lignes magiques de la terre. Les parois de cet édifice impressionnant, tout en dalles de marbre blanc, sont parfaitement lisses, et on ne distingue qu'une entrée.

L'intérieur de la pyramide, un dédale de tunnels et de pièces, est rempli de statues et d'œuvres ornementales représentant les symboles mystérieux importants pour l'ordre, comme le Serpent de Lumière, l'Arbre de l'Apprentissage, la Tour de l'Isolation, la Bougie et la Colonne de Sagesse. On y trouve aussi des myriades de cloches, de bougies et de brûle-encens dont s'occupent les apprentis nuit et jour.

Une fois dans la pyramide, il est très facile pour le nouveau venu, le novice ou l'intrus de se perdre dans ses couloirs apparemment interminables. La pyramide s'étend sur des centaines de mètres sous terre; la partie apparente n'est que le sommet d'une structure immense. On y trouve de nombreux bureaux, des observatoires et des laboratoires. On raconte que dans les profondeurs des tunnels, bien loin en dessous de la surface, il y aurait des coffres scellés magiquement où seraient conservés en toute sécurité de sombres objets magiques que l'on ne peut détruire sans prendre de risques. Mais les membres du Collège de Lumière refusent de confirmer ou de nier ces dires.

APPRENDRE AU COLLÈGE DE LUMIÈRE

Comme il est très difficile de manipuler la magie de Lumière, le Collège de Lumière recrute activement les acolytes. Les sorciers de Lumière ont besoin de toute l'aide qu'ils peuvent obtenir, et chaque maître dispose d'une demi-douzaine d'acolytes possédant divers niveaux de compétence. Contrairement aux sept autres collèges, celui de Lumière accepte comme acolytes des apprentis n'ayant aucune formation. Deux fois par an, un des maîtres fait le tour des orphelinats de la cité pour trouver des enfants ayant des capacités magiques et leur offrir une chance de devenir puissants et respectés. Le collège accepte aussi les praticiens plus âgés et déjà expérimentés.

Dans la magie de Lumière, les maîtres peuvent utiliser la force de leurs acolytes qui les aident ainsi à concentrer les énormes quantités d'énergie nécessaires aux enchantements. De nombreux sorts de Lumière sont si puissants qu'ils pourraient tuer tout individu qui tenterait de les utiliser sans aide. Avec la force d'une équipe d'acolytes entraînés pour contrôler l'enchantement, les sorciers de Lumière peuvent toutefois créer des effets magiques bien supérieurs à ceux des autres collèges. Ils sont même capables de repousser les tremblements de terre – ou de les provoquer. La pratique de la magie de Lumière procède presque toujours d'un effort collectif. De même, la formation insiste sur la concentration, la méditation et le travail en équipe sous la responsabilité d'un maître.

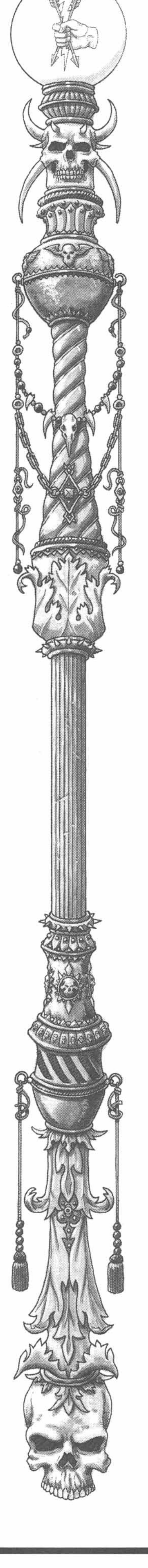
La plupart des acolytes engagés dans l'enfance ne gravissent jamais les échelons de la hiérarchie. Ils logent dans des baraquements et mènent une existence strictement réglementée, depuis leurs robes blanches uniformes jusqu'à leur régime nutritif mais répétitif. Ils apprennent invariablement de nombreux chants magiques ainsi que toutes les compétences dont un maître peut avoir besoin quand ils le secondent. Mais seuls ceux qui sont dotés de capacités exceptionnelles peuvent atteindre le niveau de formation supérieure. La plupart des acolytes adorent accompagner leur maître quand il part en campagne avec l'armée. Ils considèrent la discipline militaire comme des vacances en comparaison de la rigueur et des règlements de leur vie à Altdorf.

Le collège accepte volontiers les acolytes plus âgés, qui s'aperçoivent vite que leur progression est lente. Certes, ils vont apprendre les techniques de la magie de Lumière, mais pas les sorts proprement dit, car les maîtres sont toujours prompts à dire qu'ils n'y sont pas prêts. En fait, les maîtres manifestent une certaine arrogance en soulignant le caractère particulier de la magie de Lumière, et en affirmant que seuls ceux qui l'ont étudiée toute leur vie peuvent la maîtriser correctement.

Les jeunes acolytes ne payent rien. Les acolytes plus âgés ont le choix entre régler argent comptant les frais élevés de leur enseignement ou consacrer du temps à aider les maîtres.

HISTOIRE DU COLLÈGE DE LUMIÈRE

Les sorciers de Lumière ont très vite compris que leur collège était destiné à aider à canaliser et à diriger le courant de magie de Lumière au réel potentiel destructeur. Ils construisirent d'abord la pyramide centrale, car, comme ils



l'affirment, elle possèderait le pouvoir d'absorber et de canaliser la magie de Lumière des environs. Les bâtiments supplémentaires qui l'encerclent furent édifiés quelques années plus tard.

Les sorciers de Lumière ont toujours été réclamés par l'armée et sont souvent convoqués sur les lieux où l'on craint les séismes. Depuis la fondation de leur ordre, ils ont connu quelques succès spectaculaires sur les champs de bataille et parfois des échecs tout aussi spectaculaires. Ils sont généralement bien considérés à la cour et, contrairement à la plupart des sorciers, également dans l'armée. La plupart des militaires pensent que ce sont des gens imprévisibles et ennuyeux, mais ils comprennent le travail d'équipe instauré par le Collège de Lumière et ils ressentent une certaine affinité pour son fonctionnement discipliné et strict.

Prix des cours : Élevé
Prix d'un sort : Élevé
Connaissance : Magie de Lumière 100 % ; Magie de Bataille 90 % ; Magie Mineure 90 %

HUBERT GRÜNWALD, GRAND MAÎTRE DE LUMIÈRE

Hubert Grünwald est Grand Maître de Lumière depuis moins d'un an ; il a été rapidement élu après la mort de son prédécesseur, qui avait vainement tenté de protéger une ville tiléenne d'un tremblement de terre. Hubert est certain de ne jamais commettre ce genre d'erreur, car il contrôle au moins trois fois tous ses calculs et ses incantations.

Hubert a soixante-douze ans, une barbe et des cheveux blancs, et des yeux bleu clair. Il porte des lunettes – sauf en public où la vanité les lui fait enlever, ce qui l'oblige à scruter tout le monde. Il est très respecté de ses pairs du collège et a de nombreux amis hauts gradés dans l'armée. Il appartient à la famille de sorciers Grünwald de Talabheim, où son cousin dirige le Collège de Bataille : les relations entre eux deux sont assez tendues. Il est, à raison, très fier de ses ancêtres et porte à son cou les armoiries familiales à côté de la roue de magie.

Cependant, comme il a passé presque toute sa vie au collège, il ne sait pas trop quelle conduite tenir à la cour, où il est beaucoup plus difficile de prévoir les choses. Il parle peu, écoute beaucoup et suit le Grand Maître Gris ; il est assez facile de l'influencer. Il est susceptible en ce qui concerne sa propre dignité et le protocole qu'il estime attaché à sa charge, bien qu'il ne soit pas vraiment sûr de ce que cela représente. Il passe beaucoup de temps à lire les archives du collège.

Sorcier de Lumière

Tout sorcier de magie de Bataille, illusionniste, élémentaliste, sorcier des taillis ou apprenti sorcier peut intégrer le collège au titre d'apprenti de Lumière. Cependant, les acolytes doivent respecter un règlement très strict et ils ne sont pas autorisés à quitter le collège sauf quand ils accompagnent leur maître (généralement pour rejoindre une bataille). La carrière d'acolyte de Lumière n'est donc guère appropriée pour un personnage joueur. Si le MJ dirige une campagne où tous les PJ sont dans leur quatrième carrière, l'un d'eux peut alors envisager celle de sorcier de Lumière. Sinon mieux vaut la réserver aux PNJ.

Le premier sort qu'apprend un acolyte de Lumière est toujours *Transfert d'Énergie* (voir p. 201). Il n'existe aucun sort de magie de Lumière de Niveau 2 et 3. Les sorciers de Lumière de niveau 1, 2 et 3 peuvent apprendre n'importe quel sort de magie de Bataille du niveau correspondant.


Niveau 1 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	–	–	+2	+10	–	–	+10	–	–	–	–


Niveau 2 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+3	+20	–	+10	+10	+20	+10	+10	–


Niveau 3 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+30	–	+20	+20	+30	+20	+20	–


Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	+1	+30	+30	+30	+30	+30	–

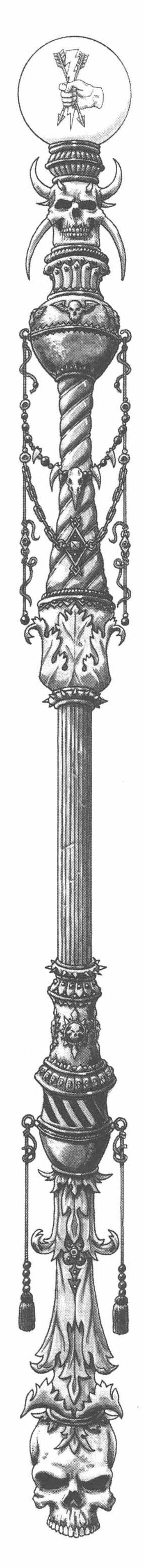

Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	+1	+30	+40	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 1 (acolyte)
Connaissance des Parchemins
Connaissance des Runes
Identification des Plantes
Incantations – Magie de Bataille Niveau 1
Incantations – Magie de Lumière Niveau 1
Langage Secret – Jargon des Batailles
Sens de la Magie

Compétences – Niveau 2 (acolyte)
Chimie
Connaissance des Plantes
Conscience de la Magie
Évaluation
Incantations – Magie de Bataille Niveau 2 (et Magie de Lumière Niveau 1)
Méditation

Compétences – Niveau 3 (acolyte)
Connaissance des Démons
Identification des Mort-Vivants
Identification des Objets Magiques
Incantations – Magie de Bataille Niveau 3 et (Magie de Lumière Niveau 1)
Préparation de Poisons



Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie de Lumière Niveau 4
Langue Hermétique – Arcane Elfe

Compétences – Niveau 5 (maître)
Divination – Lithomancie (mouvement des cailloux)
Étiquette
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie de Lumière Niveau 5

Points de Magie
Humains : +4D4 points par niveau
Halfelings : +2D4 points par niveau

Dotations
Robes blanches
Bâton de serpentine
Un maître dispose d'au moins 5 acolytes, qui lui fournissent des PM supplémentaires grâce au sort *Transfert d'Énergie*.

Débouchés
Sorcier de Lumière du niveau suivant
Démoniste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1

Le Collège d'Ambre

Le vent qui est la source de la magie d'Ambre est semblable à une petite bise glacée transperçant toutes les protections, soufflant légèrement par endroits et ailleurs par rafales. Cette magie, extrêmement proche du monde sauvage, est indomptable. Elle est liée à la nature élémentale – les animaux et les oiseaux sauvages, les malédictions et la puissance indomptée du monde naturel, très différente du pouvoir des choses vivantes dans lequel puisent les magiciens du Collège de Jade et les druides de la Foi Antique. La magie d'Ambre fonctionne mieux dans les lieux sauvages, loin des races civilisées du Vieux Monde et de leur contrôle sur l'environnement.

À Altdorf, la tour d'Ambre se dresse sur une place à l'arrière du palais impérial. C'est une demeure symbolique presque toujours vide, sans bibliothèque, apprentis, laboratoires ni domesticité. On peut y trouver un ou deux magiciens d'Ambre ayant à faire en ville et qui y logent, mais uniquement quand les flots de la magie d'Ambre s'écoulent avec le plus de force et qu'ils atteignent même le cœur des cités. La tour, petite et trapue, est surmontée de nombreuses gargouilles à tête de bêtes sauvages. La cour délimitée par un mur d'enceinte est couverte de mousses. Le bâtiment n'a ni porte ni fenêtre.

Des indications inscrites sur les murs de la tour ne sont visibles que de ceux dont la psyché est naturellement accordée à la magie d'Ambre. Elles indiquent aux aspirants sorciers d'Ambre où trouver des sorciers capables de les former. La porte de la tour apparaît uniquement quand la magie d'Ambre est à son maximum de puissance.

Les profondeurs des forêts entourant Altdorf abritent plusieurs forteresses dont s'occupent des sorciers d'Ambre à seule fin de former des élèves. Elles sont situées dans des lieux reculés, où sorciers et acolytes doivent chasser pour se nourrir.

Les sorciers d'Ambre n'acceptent qu'un seul apprenti à la fois. Seuls les candidats ayant de bonnes dispositions, magiques autant que psychologiques, pour la vie sauvage sont acceptés. En plus des sorts et des techniques de la magie d'Ambre, le maître enseigne à l'élève comment chasser et survivre en pleine nature.

Les sorciers d'Ambre ne taillent ni leurs cheveux ni leur barbe. Ils s'habillent avec les peaux des animaux qu'ils ont tués eux-mêmes. Ils se servent souvent des os, des plumes et des dents de petites créatures pour se faire des parures dans lesquelles ils intègrent des morceaux d'ambre brut. L'utilisation des techniques de concentration nécessaires à la manipulation de la magie d'Ambre entraîne chez eux une haine et une peur des gens, et en particulier de la foule. Plus les acolytes approfondissent leur connaissance de la magie d'Ambre, plus leur nature devient bestiale.

Les maîtres d'Ambre ne demandent aucune rétribution à leurs apprentis.

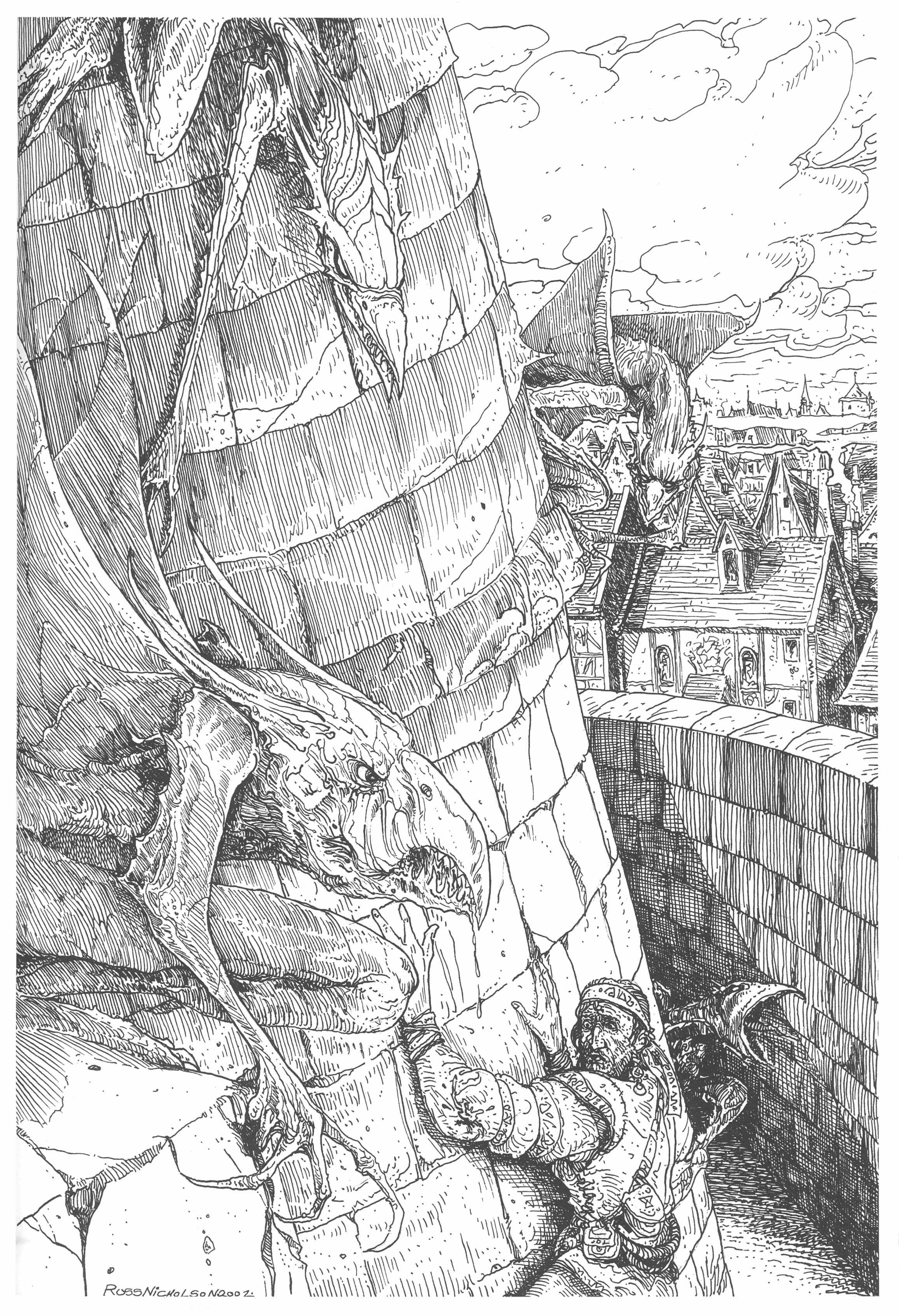
HISTOIRE DU COLLÈGE D'AMBRE

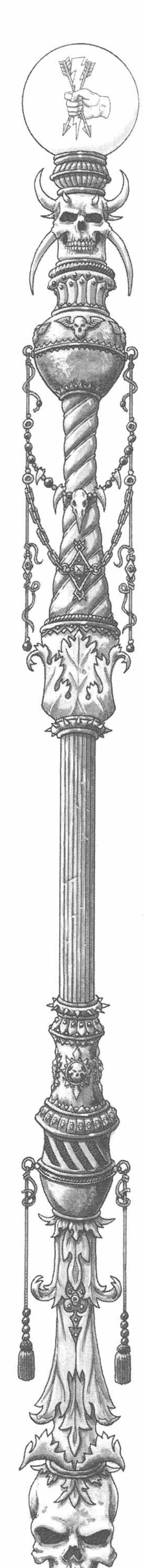
Peu après avoir commencé à enseigner la magie d'Ambre, Teclis comprit que son utilisation avait un étrange effet sur l'esprit des hommes. Lorsque les flots d'énergie magique se mirent à diminuer et que la magie d'Ambre s'affaiblit à Altdorf, il tenta de convaincre ceux qui s'étaient lancés dans cette voie de se tourner vers une autre discipline. Certains l'écoutèrent, mais la plupart étaient déjà trop impliqués dans ce mode de vie. Ils fuirent alors la cité, craignant que Teclis dissolve leur ordre.

Une réunion historique se déroula dans les bois, sur la rive sud du Reik, pas très loin d'Altdorf. Tous les sorciers d'Ambre du Vieux Monde étaient présents, ainsi qu'une personne extérieure à leur ordre. Il s'agissait de Jenna Schwartzkopf, la première à être devenue Grand Maître Gris. À l'époque, tout le monde avait à l'esprit les idéaux de Teclis sur les huit collèges qui protégeraient le monde du Chaos, mais même Jenna ne parvint à convaincre tous les sorciers d'Ambre de retourner dans la cité. Elle réussit toutefois à leur faire accepter de former d'autres personnes désireuses d'apprendre leurs traditions ; pour cela, certains d'entre eux resteraient proches d'Altdorf. Les mages consentirent à inscrire sur leur tour, en caractères magiques, des indications permettant de gagner leurs abris secrets.

Elle les persuada aussi d'obliger le Grand Maître d'Ambre à venir à Altdorf si elle le convoquait, et de continuer à en élire régulièrement un. Cette tradition est toujours respectée – tout sorcier Gris qui a été Grand Maître peut convoquer le Grand Maître d'Ambre à Altdorf si sa présence est requise. C'est arrivé deux fois au cours des deux derniers siècles – quand le Collège Étincelant a incendié la cité et quand l'Empereur Dieter IV a été déposé.

Prix des cours : Gratuit
Prix des sorts : Gratuit
Connaissance : Magie d'Ambre 100 % ; Magie de Bataille 60 %


RUSSNICHOLSON2002



KERWEN SIGMARSSON, GRAND MAÎTRE D'AMBRE

Kerwen Sigmarsson est le Grand Maître d'Ambre. Il vit avec trois loups dans une grotte des Montagnes Centrales et ne se rend à Altdorf que lorsque sa fonction l'exige. Il a été élu il y a trois ans, un ours ayant dévoré son prédécesseur. Il est particulièrement hirsute et porte un épais chapelet de perles d'ambre, le symbole de sa charge. Il déteste vraiment les gens et ne se soucie pas des affaires du reste du monde, mais il respecte sa parole et ses obligations, et il a pour son serment d'allégeance à l'Empire le même respect que pour toutes les promesses qu'il a pu faire. Il préfère ne pas recevoir de visiteurs.

Sorcier d'Ambre

Tout sorcier de magie de Bataille de niveau 3 et 4 peut intégrer le collège au titre de sorcier d'Ambre de niveau 4, à condition d'avoir pris toutes les promotions et les compétences d'un sorcier de Niveau 3.

Notez que les personnages souhaitant devenir sorciers d'Ambre doivent passer 1D6+6 mois de formation dans une des retraites cachées du Collège d'Ambre près d'Altdorf, avant d'être autorisés à partir.



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	+1	+30	+30	+30	+30	+30	–



Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+2	+5	+40	+1	+30	+30	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie d'Ambre Niveau 4
Langage Secret – Jargon des Batailles
Langue Hermétique – Arcane Elfe
Pistage

Compétences – Niveau 5 (maître)
Chasse
Déplacement Silencieux Rural
Divination – Lecture dans les entrailles d'animaux
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie d'Ambre Niveau 5

Points de Magie
Humains : +4D4 points par niveau
Halfelings : +2D4 points par niveau

Dotations
Vêtements en peaux d'animaux
Parures faites d'os, de dents et de morceaux d'ambre
Arc

Règles psychologiques particulières
Les sorciers d'Ambre qui achèvent leur carrière au quatrième niveau se mettent à avoir peur de la foule et des lieux peuplés (démophobie). Dans n'importe quelle ville ou en situation urbaine, le **Cl** du sorcier d'Ambre est réduit de moitié, et le MJ peut lui imposer un test de *peur* s'il se retrouve au milieu d'une foule importante.

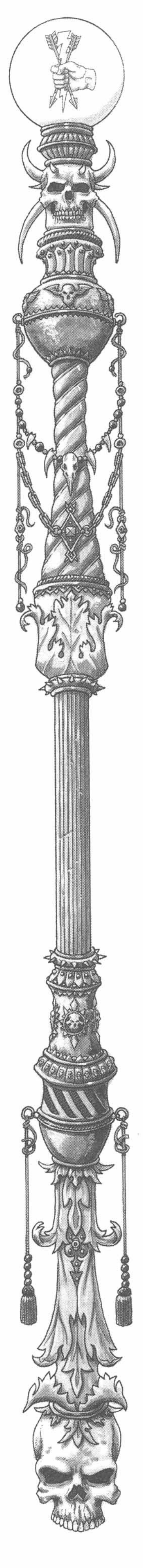
Débouchés
Sorcier d'Ambre du niveau suivant
Démoniste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1

Le Collège d'Améthyste

De tous les courants de magie, l'Améthyste est le plus difficile à détecter et à utiliser. Il entre et sort du courant du temps, s'attarde près de ce qui est mort et en cours de décomposition. Il forme une masse lourde au-dessus des cimetières, des champs de bataille et des lieux d'exécution. Il concerne la mort, la fatalité et les effets physiques directs qui affectent les corps vivants. Bien que les sorciers d'Améthyste méprisent les ornements triviaux, certains symboles récurrents sont associés à l'ordre, en particulier une faucille, un crâne et des os, un sablier et une rose épineuse. Ces symboles sont aussi communément représentés sur les pierres tombales de tout l'Empire, et ce depuis bien avant la fondation du collège.

Le Collège d'Améthyste est un lieu sinistre. Accoté aux murs sud d'Altdorf, il domine le cimetière où l'on enterra des milliers de personnes après les ravages de la Peste Rouge. Ses murs courbes en pierres sombres, qui lui donnent une allure monolithique et imposante, surplombent les rues environnantes. Il possède peu de tours et encore moins de fenêtres, et présente une façade impénétrable et rébarbative. C'est un lieu bien moins accueillant que le temple de Mórr – qui n'est d'ailleurs pas très loin, au grand regret des deux communautés.

Les portes du Collège d'Améthyste sont toujours légèrement entrebâillées. Pourtant, peu de voleurs sont assez téméraires pour franchir l'entrée sinistre. Une légende évoque le cas d'un imprudent : il y a vingt ans, Cassio le Tiléen vola au Collège d'Améthyste quarante pistoles d'argent et une broche. Il dépensa l'argent, mais ne trouva personne pour lui acheter la broche. Peu après, sa femme trouva la mort dans un accident domestique qui le rendit aveugle. Il contracta ensuite une atroce maladie dégénérative. Rejeté par sa famille, il fut réduit à la mendicité. Tous ceux qui, par pitié, lui donnaient de l'argent voyaient ensuite la malchance s'abattre sur eux. Ils cessèrent donc de l'aider. Il en arriva bientôt à la conclusion que la broche était maudite et tenta de la rendre au Collège d'Améthyste. Il passa des années à ramper dans les rues d'Altdorf, tentant de retourner sur les lieux de son larcin. Ses suppliques pitoyables pour qu'on lui indique la direction étaient connues de toute la ville. Il n'atteignit jamais son but. Des années plus tard, lors d'un pogrom contre le Chaos, pris pour un mutant en raison de ses difformités, il fut poignardé et jeté dans le Talabec pour qu'il s'y noie. On ne l'a plus jamais revu, mais ceux qui racontent son histoire affirment qu'il n'est pas mort et qu'il mène une existence misérable dans les terres sauvages à l'extérieur de la cité. Depuis, plus personne n'a jamais essayé de voler le Collège d'Améthyste. Et si quelqu'un mentionne cette idée, on lui rappellera le destin de Cassio.



Ceux qui osent ouvrir les portes du collège doivent réussir un test de **Cl**, assorti des pénalités adaptées à la légitimité de leurs intentions. Sur un échec, le téméraire ne se risque pas à franchir l'entrée pour découvrir ce qui est peut-être tapi de l'autre côté, dans les ombres épaisses.

À l'intérieur, le bâtiment est silencieux. Les pièces voûtées sont sinistres. Peintes en mauve foncé ou en bleu nuit, elles sont meublées de quelques éléments sculptés dans des bois sombres. Le sol est couvert de poussière comme si personne n'était passé par là depuis des années, mais si le visiteur se tourne pour regarder derrière lui, il voit cette même poussière remplir rapidement l'empreinte de ses pas et toute trace de son passage disparaître. La plupart des pièces sont vides et les sons s'y réverbèrent; certaines sont ornées de mystérieux sarcophages. Le visiteur met parfois un certain temps avant de trouver quelqu'un. Quand enfin cela arrive, la personne parlera uniquement grâce à son mystérieux moyen de communication.

Le collège comprend de petits logements et de vastes salles nues, propices aux rituels. Dans une petite bibliothèque, des casiers fermés magiquement contiennent des quantités de livres traitant des aspects obscurs de la magie d'Améthyste, rédigés dans des langages secrets.

REJOINDRE LE COLLÈGE D'AMÉTHYSTE

Les sorciers d'Améthyste acceptent peu d'acolytes. Ceux qui désirent apprendre cette magie doivent passer des tests rigoureux et faire des vœux sérieux. Le plus important de ces vœux consiste à ne jamais mésuser de la magie d'Améthyste et à ne jamais l'exploiter à des fins personnelles. Le suivant est de ne jamais révéler les secrets de la confrérie d'Améthyste. Pour renforcer ce serment, le candidat doit prononcer un troisième vœu, celui de ne jamais parler. Ces pourquoi, les sorciers d'Améthyste communiquent grâce à une discipline magique inconnue du reste du monde, par laquelle ils projettent les mots dans les esprits des autres. Ils ne parlent jamais à haute voix.

Le collège n'accepte que les gens capables d'apprendre à communiquer sans parler. La première chose que les sorciers enseignent aux candidats, c'est le langage secret qu'ils emploient pour écrire les livres de connaissances les moins importants et qui sert généralement à communiquer. Il existe des livres dans ce langage qui enseignent un langage plus secret, et des livres dans cet autre langage qui enseignent un langage encore plus secret.

Les candidats ne peuvent apprendre le deuxième langage secret qu'après dix ans d'instruction au collège, période qui leur aura permis d'étudier de nombreuses techniques de concentration et de méditation. Pendant ce temps, ils quittent rarement, voire jamais, ces murs. Ayant maîtrisé ce langage, ils reçoivent leur faucille et accèdent au statut de maître. Ils doivent ensuite passer un certain temps dans l'armée si les circonstances l'exigent ou parcourir le monde. Après dix autres années, ils peuvent apprendre le troisième langage et les secrets ultimes du collège. À ce stade, ils n'ont plus le droit d'en sortir. Il n'y a actuellement que quatre maîtres du troisième langage en vie.

Notez que les membres du Collège d'Améthyste doivent connaître le Langage Secret – Améthyste avant d'apprendre la compétence Incantations – Magie d'Améthyste Niveau 4. De même, ils doivent connaître Améthyste Intérieure avant d'apprendre à lancer des sorts de niveau 5. De plus, seule la maîtrise d'Améthyste Profonde permet d'entreprendre des recherches sur la magie d'Améthyste et d'en développer de nouvelles formes, de quelque niveau que ce soit.

Les sorciers d'Améthyste n'ayant pas le droit de parler, ils subissent automatiquement les pénalités décrites p. XX pour l'utilisation de la magie sans les incantations appropriées. L'essentiel de leur magie a été toutefois conçu en fonction de cette contrainte – elle peut normalement être utilisée en silence sans pénalité, mais si les gestes de l'enchanteur sont restreints, les conséquences seront plus graves que la normale. Quand la gestuelle lui est interdite, le sorcier est soumis à une double pénalité, la première pour l'absence de geste et la seconde pour le silence.

Le Collège d'Améthyste ne fait rien payer à ses élèves, mais les acolytes doivent lui remettre tous leurs biens terrestres au moment de leur admission. Dans certaines constances, un nouveau membre peut être autorisé à conserver quelques possessions, mais la confrérie instille chez ses apprentis l'idée que rejoindre le Collège d'Améthyste est, comme la mort, le passage d'une ancienne vie, qu'il faut abandonner et oublier, à une nouvelle.

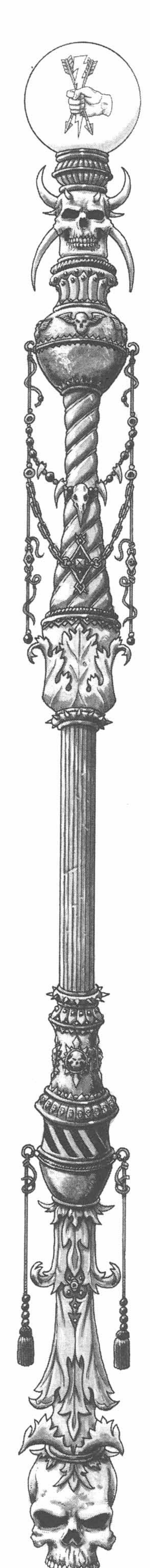
Il est extrêmement rare qu'un sorcier d'Améthyste quitte sa communauté autrement qu'en mourant. Quand cela arrive, le sortant est autant rejeté par ses anciens collègues que par les sorciers des autres collèges et les gens ordinaires, car la lividité de la magie d'Améthyste continue de peser sur lui. Les seuls qui vont s'intéresser à lui sont les répurgateurs et les exorcistes, pour s'assurer qu'il ne va pas s'orienter vers les formes les plus obscures de la magie, et régler le problème si nécessaire.

HISTOIRE DU COLLÈGE D'AMÉTHYSTE

Les mystères qui enveloppent l'ordre et sa magie ne sont pas le pur produit de la paranoïa. Le Collège d'Améthyste a vraiment quelque chose à cacher: sa magie est probablement la plus puissante des huit couleurs. Elle agit directement sur le monde vivant et, placée entre de mauvaises mains, elle pourrait provoquer des dommages inimaginables.

Teclis ordonna aux premiers sorciers d'Améthyste de se montrer prudents avec leur pouvoir. Ils détiennent littéralement un pouvoir de vie et de mort: un sort comme *Caresse Mineure de Laniph* permet de comprimer le cœur d'un homme dans sa poitrine et de le faire mourir de causes apparemment naturelles. Il fixa le niveau de responsabilité nécessaire pour les futurs sorciers d'Améthyste: la connaissance de l'équilibre entre la vie et la mort, et la capacité à considérer ces domaines comme deux forces, et non comme un moyen d'arriver à ses fins, par exemple acquérir du pouvoir ou assouvir une vengeance. Cette tradition est maintenant totalement ancrée dans les préceptes du collège.

Il est très rare qu'un sorcier d'Améthyste devienne un renégat, mais par trois fois au cours du siècle passé, les maîtres du collège ont dû s'associer pour traquer et tuer un de leurs collègues. Ces chasses sont alors menées dans le plus grand secret. Certains renégats se tournent vers la nécromancie ou la démonologie, rejoignent les forces du



Chaos ou perdent simplement l'esprit : et si les sorciers de la plupart des collèges peuvent se permettre une certaine excentricité, la folie d'un sorcier d'Améthyste est particulièrement dangereuse. Même si tous les sorciers d'Améthyste sont considérés avec suspicion par les exorcistes, les répurgateurs et les prêtres des principaux temples, leur nature secrète et leur silence ne facilitent pas la détection des renégats par des gens de l'extérieur. En revanche, grâce à la maîtrise des magies de l'esprit, les sorciers d'Améthyste cachent difficilement certaines de leurs pensées à leurs compagnons. Les trois qui y parvinrent étaient effectivement très puissants, et chaque fois, il fallut la puissance combinée du reste du collège pour les éliminer. Un des secrets des maîtres d'Améthyste concerne le sort raté qui a ravagé les alentours du Collège Étincelant il y a quatre-vingts ans ; c'est en effet un sorcier d'Améthyste renégat qui l'a lancé.

Prix des cours : Néant (mais voir ci-dessus)
Prix d'un sort : Néant (mais voir ci-dessus)
Connaissance : Magie d'Améthyste 100% ; Magie de Bataille 40%

GÜNTHER KLAUS, GRAND MAÎTRE D'AMÉTHYSTE

Günther Klaus est le Grand Maître d'Améthyste depuis trente ans. Nul ne connaît son âge. Il porte un manteau mauve foncé et il est constamment enveloppé d'une aura de peur. Il ne quitte le collège que pour les réunions importantes du conseil ; même là, il ne rompt pas son vœu de silence, mais frappe parfois le sol de sa faucille pour indiquer son approbation ou sa désapprobation. Personne ne doute jamais de ce qu'il veut dire.

Günther s'adresse rarement à ceux qui ne sont pas maîtres d'Améthyste, même par télépathie. Cela fait si longtemps qu'il utilise les langages secrets de son ordre que même si quelqu'un parvenait à le contraindre à parler, il aurait du mal à trouver des mots en occidental ordinaire.

Sorcier d'Améthyste

Tout sorcier de magie de Bataille de niveau 3 et 4 peut intégrer le collège à titre de sorcier d'Améthyste de niveau 4, à condition d'avoir pris toutes les promotions et toutes les compétences d'un sorcier de niveau 3 et d'être prêt à prononcer les vœux appropriés.

Notez qu'un personnage souhaitant s'orienter vers cette carrière doit passer au moins dix ans au Collège d'Améthyste d'Altdorf avant d'être autorisé à le quitter avec le statut de membre licencié indépendant du collège. S'il veut partir avant cela, il doit renoncer à son appartenance au collège. Cela signifie qu'à moins de diriger une campagne au long cours, ce n'est pas un choix très judicieux pour les PJ. Si le MJ organise une campagne dans laquelle tous les personnages commencent au début de leur 4e carrière, la présence d'un sorcier d'Améthyste peut s'envisager. Sinon, il vaut mieux la réserver aux PNJ.



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	+1	+30	+30	+30	+30	+30	–



Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	+1	+30	+30	+40	+40	+40	–

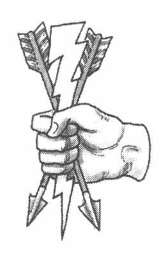
Compétences – Niveau Quatre (acolyte)
Arme de Spécialisation – Arme d'Hast
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie d'Améthyste Niveau 4
Langage Secret – Améthyste (après 10 ans)
Langage Secret – Jargon des Batailles
Langue Hermétique – Arcane Elfe

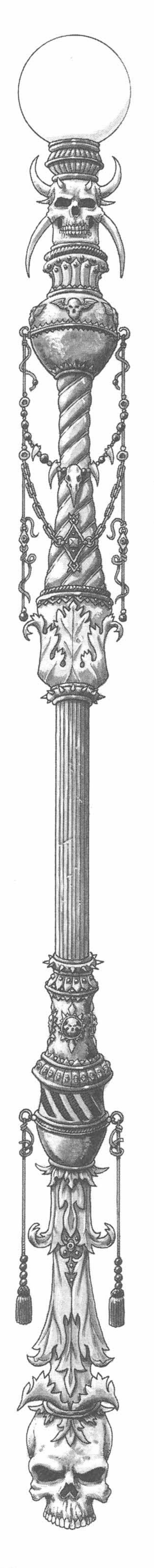
Compétences – Niveau Cinq (maître)
Déplacement Silencieux Urbain
Étiquette
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie d'Améthyste Niveau 5
Langage Secret – Améthyste Intérieure (après 20 ans)
Langage Secret – Améthyste Profonde (après 30 ans)

Points de Magie
Humains : +4D4 points par niveau
Halfelings : +2D4 points par niveau

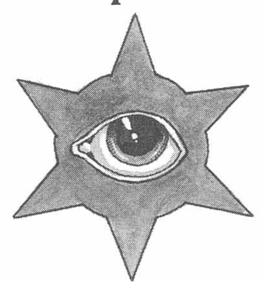
Dotations
Robes noires avec un grand capuchon
Faucille (pour toucher -10 ; dommages +1 ; parade -10)

Débouchés
Sorcier d'Améthyste du niveau suivant
Démoniste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1
Sorcier du même niveau

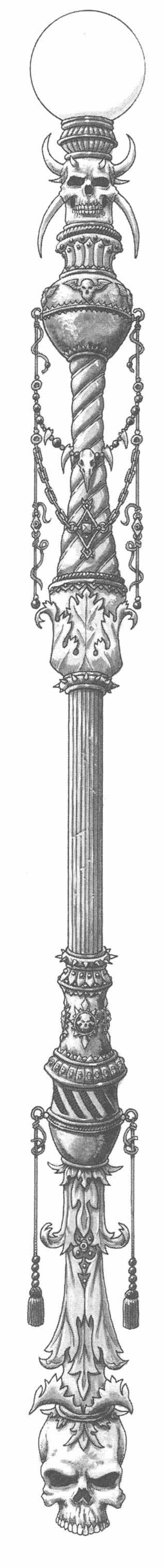




Chapitre 6



Illusionnisme



Hansakk se figea quand le troll bondit dans la clairière, ses immenses narines grandes ouvertes pour mieux renifler l'air. Le cœur battant, le garde renforça sa prise sur la hallebarde tandis qu'il regardait l'immense créature verruqueuse avancer fermement dans sa direction. Il pouvait sentir l'odeur rance de son corps même à cette distance! Après une prière rapide à Sigmar, Hansakk maudit le nom du sorcier pour la troisième fois. Où était donc ce satané mystificateur de Wieland?

Il avait l'impression d'avoir envoyé Dikken chercher l'illusionniste il y a une éternité, même si cela ne devait pas faire, en réalité, plus de cinq minutes. C'était simplement que plus il attendait à proximité du troll, plus il sentait le désespoir le gagner. S'il devait commencer à se battre contre le monstre, il allait certainement attirer l'attention de la bande de peaux-vertes et lui révéler la présence d'un campement impérial avant que les troupes du Capitaine Günter soient prêtes à lancer leur attaque. Et dans ce cas, cela entraînerait certainement la mort de la fille du bourgmestre, captive de ces créatures. Non, il valait mieux effrayer le troll avec une vision d'une bête apparemment plus terrible, produite par Wieland l'illusionniste.

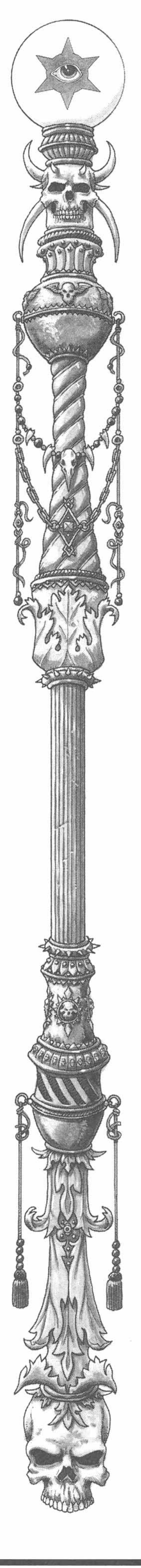
Des branches craquèrent et une créature née du rêve d'un dieu sombre surgit dans la clairière. Hansakk resta bouche bée et fut heureux d'avoir utilisé les latrines avant de prendre son tour de garde. Le monstre avait le corps d'un énorme lion, tandis que trois têtes qui crachaient et qui grognaient surmontaient ses épaules massives. Une gigantesque paire d'ailes de chauve-souris et une queue de serpent qui se tortillait complétaient l'amalgame monstrueux qu'était la chimère.

Pendant que la créature du Chaos lacérait le troll d'une énorme patte griffue, une voix sarcastique s'éleva derrière Hansakk: "Je parie qu'il ne s'attendait pas à ça!"

Le garde jeta un coup d'œil par-dessus son épaule et vit derrière lui le capricieux illusionniste à l'air moqueur. Un hurlement ululé retentit, et Hansakk reporta son attention sur le troll, qui combattait toujours son adversaire illusoire. Il tomba en arrière lorsque la chimère le frappa une nouvelle fois – puis disparut avec un pop audible, ne laissant même pas une goutte de sang pour témoigner de son existence. Apparemment, lui aussi n'était rien de plus qu'une illusion.

"Et je ne m'attendais pas à ça" ajouta Wieland, quelque peu interloqué.





Les principes de l'illusionnisme existent depuis des siècles, et les exemples de tromperies magiques sont fréquemment présentés dans les mythes et les légendes. La magie illusoire était à l'origine une magie de faible niveau utilisée par les colporteurs, les bateleurs et les voleurs. Elle était enseignée dans les arrière-salles de tavernes miteuses et ne reposait sur quasiment aucune théorie. Pendant des siècles, les spécialistes de la magie n'y accordèrent guère d'intérêt. Un collège modeste fut créé à Salzenmund, au nord de Middenheim, mais il ne rassembla qu'une poignée de mages et d'érudits. Les étudiants des collèges magiques de Nuln et de Middenheim le qualifiaient de nid de voleurs et de faux sorciers.

L'ILLUSIONNISME MODERNE

Quand les incursions du Chaos furent définitivement repoussées et que les sorciers eurent plus de temps pour étudier les principes de la magie, certains comprirent que la magie illusoire n'empiétait pas sur les nouveaux enseignements des Collèges de Couleur. Ils furent fascinés par les possibilités qu'elle offrait sur le champ de bataille pour troubler l'ennemi – par exemple en créant une illusion d'armée là où il n'y en avait aucune – et ils en firent leur spécialité. Dans les cinq ans qui suivirent, les effectifs du collège de Salzenmund augmentèrent pour atteindre plus de cinquante adeptes.

Comme cela se produit toujours avec les sorciers qui font de la recherche sur une nouvelle magie, le moyen devint une fin en soit. Ces sorciers commencèrent à produire de nouveaux sorts illusoires allant de la fantasmagorie de champ de bataille à grande échelle à des sorts plus modestes, plus contrôlés, et des variations sur les enchantements trompeurs et hypocrites des jours anciens de l'illusionnisme. Pendant le festival de Sonnstille (solstice d'été) de 2417, ils firent une démonstration spectaculaire de leurs capacités devant un vaste public appréciateur. Parmi les spectateurs se trouvait un certain Gustav Klimt, l'imprésario d'une troupe d'acteurs itinérants. Il vit immédiatement l'intérêt d'intégrer des illusions à ses pièces et à ses spectacles, et contacta donc les enchanteurs. Un des illusionnistes se joignit aux acteurs, ajoutant ses talents uniques à leurs représentations.

Il ne fallut pas longtemps pour que la Troupe Itinérante de Klimt devienne une des compagnies théâtrales les plus recherchées du Vieux Monde. Son mélange de vrais acteurs et de monstres illusoires, les arrières plans immenses et spectaculaires et les extraordinaires "effets spéciaux supplémentaires" (ainsi qu'elle les appelait) lui fit visiter les cours de l'Empire, de Bretonnie, des Royaumes Estaliens, de Tilée et de Kislev. D'autres compagnies théâtrales commencèrent à se rendre compte que pour garder leur réputation, elles devraient elles aussi engager des illusionnistes. Très rapidement elles se mirent à solliciter les sorciers et à les envoyer à Salzenmund pour qu'ils deviennent des illusionnistes.

Malheureusement, la plupart de ceux qui se lancèrent dans la profession théâtrale étaient beaucoup moins attachés à la loi et à l'ordre que leurs frères. Effectivement, la base de l'illusion est la supercherie et la tromperie – une chose que les dieux du Chaos sont prompts à favoriser. Il ne fallut pas longtemps pour que de nombreux illusionnistes retombent dans les pratiques des anciens temps et profitent de leurs talents pour commettre vols et cambriolages, créant des diversions et couvrant leurs traces par la magie.

LE CONTRECOUP

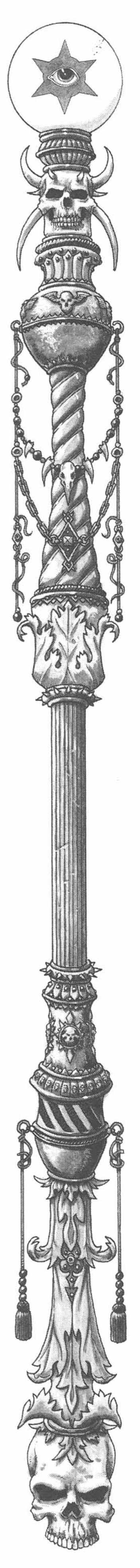
Le problème atteignit un sommet en 2429. Un trio d'illusionnistes particulièrement audacieux (ou inconscients), appartenant à une prestigieuse compagnie théâtrale séjournant au Palais Impérial d'Altdorf, s'éclipsa avec divers objets puisés dans le trésor personnel de l'Empereur. Il avait mal choisi sa date pour agir: l'Empereur Dieter IV avait déjà eu son lot de mauvaises nouvelles ce jour-là – la déclaration d'indépendance des bourgmestres de Marienburg. Quand on lui annonça la disparition des joyaux familiaux, il fut pris d'une rage folle et ordonna une rafle de tous les illusionnistes de l'Empire en prélude à un procès collectif pour sorcellerie et collaboration avec le Chaos.

Heureusement pour les illusionnistes, les Électeurs avaient atteint la limite de leur tolérance envers Dieter IV et ses gestes impulsifs, et ils le déposèrent peu après en faveur de Wilhelm, d'un caractère plus stable. Quand l'ordre d'arrestations fut lancé, de nombreux illusionnistes disparurent sans laisser de traces. À Salzenmund, une foule de paysans superstitieux, poussés par des répurgateurs, réduisit en cendres le collège. Tous les mages arrêtés furent amenés à Altdorf sur l'ordre du nouvel empereur. Wilhelm avait vu comment tirer parti du zèle infortuné de son prédécesseur et il posa un ultimatum aux illusionnistes – ils devaient prêter serment de fidélité à l'Empire ou être remis à la délicate attention des inquisiteurs du Grand Théogone.

Naturellement, les illusionnistes virent où était leur intérêt et ils prêtèrent le serment requis. C'est ainsi qu'une importante ressource fut ajoutée au réseau d'espionnage impérial: un Collège Illusionniste secret, chargé d'enseigner comment utiliser l'illusionnisme dans l'espionnage et la destruction des sectes.

Pendant le même temps, les illusionnistes ayant échappé au filet impérial passèrent dans la clandestinité. Beaucoup n'en ressortirent jamais, mais vécurent tranquillement, enseignant leur connaissance à des apprentis sans aucun espoir de pouvoir un jour pratiquer la magie ouvertement. D'autres – les moins scrupuleux – s'associèrent pour former le Collège de Lugenheim (la Maison des Mensonges), un établissement secret dédié à l'enseignement de l'illusionnisme et intimement lié au culte de Ranald le Mystificateur.

En 2470 CI, les illusionnistes du réseau d'espionnage impérial envoyèrent une pétition à l'Empereur dans laquelle ils demandaient que leur art soit rayé de la liste des magies proscrites. L'Empereur, reconnaissant l'utilité du travail qu'ils avaient accompli pendant toutes ces années; accéda à leur requête et cette pratique redevint légale. Un petit collège fut fondé à Ubersreik. C'est lui qui gère les licences, mais il a aussi une fonction secrète: c'est le centre de recrutement du réseau d'espionnage. La plupart de ceux qui avaient appris et enseigné en secret la magie illusoire furent contactés pour y adhérer.



Le Collège de Lugenheim envisagea brièvement de se manifester, mais à ce moment-là, il était si impliqué dans le culte de Ranald et ses liens économiques avec la pègre étaient si forts qu'il repoussa cette idée. Aujourd'hui encore, ce collège forme une confrérie illégale de sorciers, dont seuls quelques représentants officiels soupçonnent l'existence.

Depuis cette époque, d'autres collèges ont commencé à enseigner l'illusionnisme : la Guilde des Sorciers et des Alchimistes de Middenheim en est un exemple. Tous ces collèges abritent au moins un érudit qui est aussi un recruteur pour le Collège d'Illusionniste d'Ubersreik ; il cherche discrètement les individus les plus aptes et les encourage à s'y inscrire. Deux membres de la Guilde de Middenheim ont juré une allégeance secrète au Collège de Lugenheim et sont là pour recruter les étudiants en illusionnisme qui semblent avoir des prédispositions pour la vie criminelle.

Le Collège d'Empire

Peu de gens se doutent que le Collège d'Empire d'Illusionnistes, installé sur de riches terres agricoles en dehors d'Ubersreik, une ville d'environ 3500 âmes dans l'ouest du Reikland, est un des piliers de l'État. Pour les habitants de la ville voisine, c'est juste un collège de sorciers particulièrement excentriques, préservé des persécutions par le label "Empire" collé à son nom. Les illusionnistes entretiennent cette impression ; ils font de fréquentes démonstrations de leurs talents aux grandes fêtes d'équinoxe et de solstice, et certains se font embaucher par les troupes d'acteurs itinérants présentes dans tout le pays.

Cette apparence inoffensive est une façade pour des objectifs beaucoup plus secrets et sinistres. Derrière ce masque d'excentricité se cache un réseau d'espions efficaces et impitoyables. Ses agents se rendent aux quatre coins de l'Empire pour démasquer la sédition, l'infiltration, l'espionnage ennemi, l'agitation paysanne, les révoltes organisées par les nobles et les cultes du Chaos. D'autres partent à l'étranger pour des missions d'espionnage général ou avec des instructions précises visant à récupérer ou à transmettre des informations ou un objet, voire à perpétrer un assassinat.

Leur maîtrise du déguisement et leur capacité à détourner l'attention leur permettent de facilement infiltrer les organisations, d'entrer et de sortir des bâtiments sans être vus, de tuer en faisant porter la responsabilité sur quelqu'un d'autre et, plus généralement, de plonger la population dans la confusion et la perplexité. Ils sont peu nombreux mais très efficaces, et il est impossible de dire qui est ou n'est pas un agent d'Ubersreik. Le vieil homme inoffensif menant la compagnie théâtrale itinérante, la jeune femme qui fait la manche en exécutant des illusions sur la place de la ville, le sorcier tout crotté qui accompagne une bande d'aventuriers bruyants dans ce coin de l'auberge ; ce sont peut-être tous les agents de l'Empire.

APPARTENANCE AU COLLÈGE

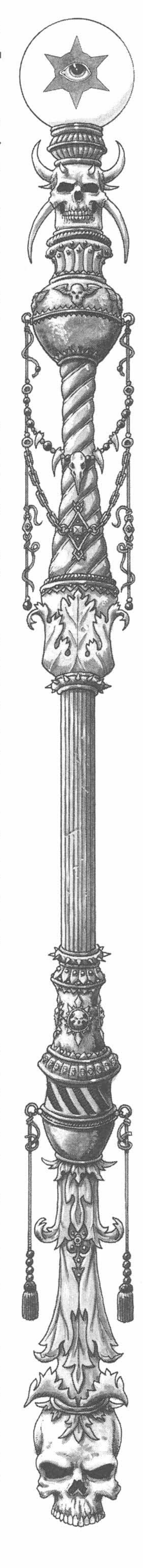
Pour entrer au collège, un sorcier doit être recommandé par deux confrères (pas nécessairement des illusionnistes) en qui les responsables du Collège d'Empire ont toute confiance. Les illusionnistes potentiels n'ont aucune idée de ce dans quoi ils mettent le pied quand ils y commencent leur formation. Leurs supérieurs les contrôlent à leur insu, et leurs déplacements sont surveillés, leurs activités notées et leurs ennemis étudiés. C'est derrière les portes closes du Collège d'Empire, une fois qu'ils ont été jugés bons pour le service, que le voile du secret est levé. À ce stade, ils doivent choisir : prêter un serment d'allégeance ou quitter le collège le matin même. Pratiquement tous ceux qui choisissent de partir sont malheureusement victimes d'un accident tragique dans les quelques jours qui suivent.

Tous les étudiants du Collège d'Empire ne sont pourtant pas recrutés. Après tout, certains individus ne sont pas taillés pour la vie d'espion. Ils aident à entretenir l'image d'un collège ordinaire. Le fait de ne pas avoir été retenus joue toutefois contre eux : quand ils s'en vont, tous les renseignements les concernant sont transmis aux répurgateurs impériaux qui, dès lors, ne les lâchent plus d'une semelle. Après tout, quiconque n'est pas entièrement pour l'Empire peut très facilement agir contre lui, et il vaut mieux surveiller de près de tels risques potentiels.

Quand un illusionniste a terminé sa formation secrète, il s'en va après avoir reçu sa licence. La plupart ont pour consigne de poursuivre leurs anciennes carrières. Par exemple, les aventuriers vont retrouver leurs amis, voyager avec eux, prendre part à leurs actions héroïques ou néfastes. Puis, un jour, un messager viendra – un mot murmuré dans une taverne mal éclairée, des instructions glissées au cours d'un marchandage sur l'achat d'ingrédients magiques dans un collège mineur – et voilà la mission lancée. Il s'agira simplement de se renseigner sur un individu ou une organisation créant des problèmes à l'Empire. Ce peut également être quelque chose de plus sinistre : assassiner toute la famille d'un marchand devenu à la fois trop riche et trop puissant et maquiller le tout pour que cela soit attribué à des sectateurs.

En principe, les membres du Collège d'Empire n'ont à répondre que devant l'Empereur. Dans la pratique, ce n'est pas le cas. Leurs chefs ont jugé préférable de ne pas informer les deux derniers Empereurs de leur existence, afin de profiter d'un "démenti convaincant" si leurs activités venaient à être découvertes. De plus, un Empereur peut être contraint d'abdiquer, et il cesserait alors d'être un allié pour devenir un ennemi potentiel. Il fut jugé imprudent de dévoiler la vérité sur le collège à un ennemi potentiel, et l'Empereur reste donc béatement ignorant de l'organisation qui commet des actes fourbes et des meurtres en son nom.

Les seules autorités qui connaissent la vraie nature du Collège d'Empire sont les Grands Maîtres des Collèges Impériaux de Magie à Altdorf. Ils n'ont pourtant pas conscience de l'étendue de ce réseau d'espions, car le Collège d'Empire a soigneusement entretenu l'image de patriotes loyaux mais excentriques, avec un goût amusant pour le secret. Pour la plupart des Grands Maîtres, les espions du collège ne sont pas à prendre très au sérieux et ne représentent aucune menace. Seule Christa Feldmann, Grand Maître d'Or, soupçonne leur influence et leurs pouvoirs réels, et elle recourt volontiers à leurs services de temps en temps en échange de l'argent dont ils ont besoin pour financer leurs opérations.



Un des principaux objectifs du Collège d'Empire est d'éradiquer les machinations du Chaos au sein de l'Empire, de "chercher l'ennemi intérieur". Il souffre de certaines entraves car quelques-uns de ses membres, aux plus hauts échelons, sont eux-mêmes des sectateurs. Quand des agents sont chargés d'infiltrer ou de détruire un culte particulier, c'est parfois parce qu'un agent d'un culte rival se sert d'eux à des fins personnelles. À l'occasion, le Collège d'Empire, plutôt que d'accomplir lui-même un travail, paye un répurgateur local pour qu'il exécute le sale boulot. Le collège a des contacts avec divers répurgateurs "contrôlés" sur lesquels il peut compter; certains sont des fanatiques ou des agents de l'Empire, d'autres sont victimes de chantage.

Le collège proprement dit est un petit château ordinaire de conception ancienne, entouré de dépendances et situé en pleine région agricole au sud-est d'Ubersreik. On voit parfois d'étranges lumières s'agiter la nuit au-dessus des bâtiments. Elles sont destinées à effrayer les paysans et à les maintenir à distance. Cela donne aussi à l'endroit une atmosphère de mystère excentrique, ce qui permet de mieux cacher la vérité.

Bien que le collège recrute activement des femmes et qu'il soit, de tous les collèges de l'Empire, celui qui applique le mieux la parité, les locaux ont tout du club masculin: boiseries de chêne ciré et fauteuils de cuir. C'est dans la salle principale, en dégustant un verre de cognac bretonnien, que le puissant triumvirat dirigeant se réunit pour régler ses manigances. Dans le reste du château sont réparties des salles de classe, une bibliothèque décente d'ouvrages magiques et occultes, dont quelques travaux interdits, dix chambres individuelles pour les sorciers en cours de formation, trois suites luxueuses pour les dirigeants, des cuisines, des réserves, etc. Une cour centrale permet aux sorciers de s'exercer aux illusions à grande échelle, loin du regard curieux des passants.

Le Triumvirat

Le Collège d'Empire des Illusionnistes est dirigé par une coterie de trois illusionnistes expérimentés (niveau 4). Ces trois hommes sont connus et respectés de la société du Reikland, et ils sont considérés comme des excentriques inoffensifs par le monde extérieur. On en trouve toujours au moins un sur place, mais il est rare qu'ils soient tous présents au même moment.

JOHANNES KLEUGER

Ce bel homme d'une cinquantaine années, aux cheveux gris et à la courte barbe gris acier, a un sourire charmeur et un regard pétillant. La haute société régionale l'invite volontiers à ses dîners, où il régale les convives de ses anecdotes et de ses amusantes illusions improvisées. Son humour peut toutefois être cruel; ses satires et ses caricatures illusoires des nantis locaux suffisent parfois à leur faire perdre tout pouvoir, et lorsque ses plaisanteries se répandent, sa victime devient la risée de tous. Inutile de dire qu'il fait cela volontairement, et pourtant il ironise avec un sourire si désarmant que personne ne soupçonne sa perfidie.

Kleuger dirige (avec son collègue du triumvirat, Reiner Stark) de la *Compagnie Théâtrale Pandémonium Kleuger & Stark*, qui circule dans tout l'Empire pendant les mois d'été et joue pour la noblesse et les riches marchands. Leurs satires politiques à peine voilées ont à peu près le même effet sur le public que les plaisanteries d'après-dîner de Kleuger. En plus des auteurs et des acteurs de la compagnie (qui ignorent tout de la nature du Collège d'Empire), un groupe d'illusionnistes assure les effets spéciaux des spectacles – et exécute aussi diverses missions secrètes pendant ces voyages dans l'Empire.

Reiner Stark

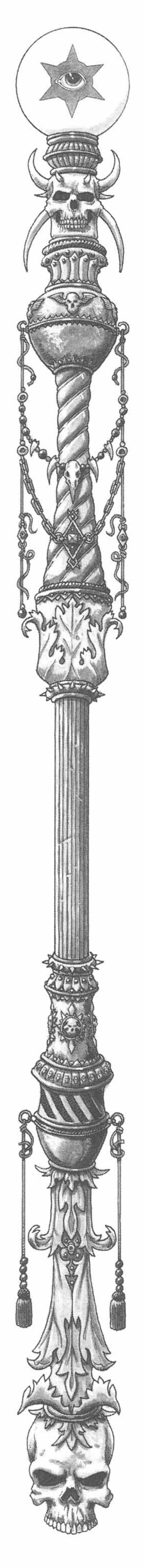
Le membre le plus sérieux de l'association, Stark, est un homme émacié, aux cheveux sombres, d'environ 35 ans, généralement vêtu de noir. Son regard est particulièrement perçant – il faut avoir une volonté de fer pour ne pas baisser les yeux devant lui. Il est bien plus impitoyable que Kreuger, et ne recule devant aucun moyen pour assurer la protection de l'Empire, telle qu'il la définit. Dans les régions rurales plus éloignées, on le prend souvent pour un répurgateur ou un démoniste.

Quand il accompagne la compagnie théâtrale, ses illusions sont assez terrifiantes: des visions de démons et d'hommes-bêtes, conçues pour que le public éprouve une peur justifiée du Chaos. Un de ses effets préférés, à la fin de la pièce *Corruption, la Tragédie des Démons Intérieurs*, est conçu de telle sorte que tous les spectateurs paraissent et ont l'impression d'avoir été transformés en Rejeton du Chaos – les gens sentent des tentacules jaillir de leur corps, des membres supplémentaires apparaître, leur visage se transformer en obscène parodie de l'humanité. Reiner maintient l'illusion pendant trente bonnes secondes, puis un des autres illusionnistes évoque une image de Sigmar, qui "guérit" miraculeusement le public affligé. Inutile de dire que lorsque *Corruption* est jouée dans une ville, la fréquentation des temples augmente sensiblement juste après.

Bertolt Hessen

Le troisième membre du triumvirat, Hessen, dirige seul le collège pendant au moins quatre mois de l'année. Quand le triumvirat au complet, Hessen est généralement minoritaire sur les questions politiques, mais en été, quand les deux autres sont au loin avec la compagnie théâtrale, il est le seul maître à bord. Hessen est le plus mystérieux des trois directeurs du Collège d'Empire. Il a une taille presque surnaturelle (2,08 m), une longue barbe grise et un nez aquilin. Il domine une pièce par sa seule présence. Personne ne connaît son âge, mais il semble avoir dépassé les soixante-dix ans; son visage est tout parcheminé, ses mains pâles sont parcourues de veines.

Pourtant, malgré sa présence imposante, Hessen est probablement le plus "humain" des trois. Il passe beaucoup de temps à enseigner les principes de l'illusionnisme, et ses étudiants en viennent à l'aimer. Voir un de ses rares sourires illuminer son visage devant la preuve qu'une nouvelle technique a été maîtrisée est pour eux une plus grande récompense que des tonnes de louanges de la part d'un autre.



Hessen désapprouve une grande partie des activités du collège, et il serait très heureux si l'endroit n'était que ce qu'il paraît : un lieu d'apprentissage pour sorciers excentriques. Et effectivement, Kleuger et Stark ont souvent discrètement envisagé de le remplacer, mais ils y ont renoncé parce qu'ils ne savent qu'ils ne trouveront jamais quelqu'un ayant la même maîtrise de l'art de l'illusion, et que ses talents d'enseignant sont incomparables.

Lugenheim

Dans les jours sombres de peurs et de persécutions qui ont suivi l'édit de Dieter IV, quand l'illusionnisme a été banni de tout l'Empire, de nombreux praticiens disparurent dans la nature, se servant de leurs talents pour échapper aux répurgateurs et aux soldats de l'Empire. Beaucoup furent repris et emmenés à Altdorf, comme expliqué plus avant, mais quelques-uns s'échappèrent. Parmi ceux-là figura un petit groupe d'illusionnistes et leurs apprentis appartenant à la Guilde des Sorciers et des Alchimistes de Middenheim.

La plupart de ces sorciers se rendaient régulièrement à un oratoire dédié à Ranald le Mystificateur, dont s'occupaient des prêtres ayant des liens avec la pègre. Et c'est avec leur aide qu'ils parvinrent à s'échapper. En s'enfonçant dans le système des égouts, ils rejoignirent les anciens tunnels abandonnés du rocher sur lequel est édifiée la cité (voir *Middenheim : la Cité du Loup Blanc*). Ils y reconstituèrent leur collège dans des salles que des nains avaient taillées dans la roche il y a des siècles. Ils restèrent longtemps cachés, gagnant leur vie en rendant service aux criminels et osant rarement quitter la cité. Ces illusionnistes, autrefois respectables (ou au moins respectés), furent contraints de vivre dans les ténèbres, sans jamais voir la lumière du soleil, se glissant de temps en temps à l'extérieur pendant la nuit afin d'accomplir quelque méfait pour leurs alliés voleurs. Les apprentis eurent bientôt l'impression d'avoir toujours vécu dans ce foyer enténébré, et ils commencèrent à appeler leur "collège" Lugenheim, la Maison des Mensonges. Par la suite, les sorciers recrutèrent de nouveaux apprentis parmi les jeunes les plus prometteurs des bandes auxquelles ils avaient affaire, renforçant encore plus leurs liens avec la pègre.

En 2470, quarante et une années après leur entrée dans la clandestinité, ils apprirent que l'illusionnisme avait été retiré de la liste des magies proscrites, que ses représentants étaient de nouveau libres de pratiquer leur art, et qu'un nouveau collège ouvrait à Ubersreik. Ceux qui se souvenaient de la vieille interdiction avaient l'impression d'être libérés de prison. Mais pour les plus jeunes qui avaient grandi dans la Maison des Mensonges, c'était un anathème. Ils rappelèrent à leurs aînés tous les actes illégaux qu'ils avaient accomplis ; s'ils refaisaient surface maintenant, la milice leur tomberait dessus instantanément. La vieille garde s'insurgea – ce n'était pas aux puînés de dire aux aînés ce qu'ils devaient faire. Si eux, les anciens, voulaient retourner au grand jour, ils le feraient. Les jeunes comprirent que s'ils les laissaient partir, leur propre vie serait menacée. Ils les supplièrent d'y réfléchir pendant la nuit et de leur annoncer leur décision au matin. Puis, pendant que les vieux sorciers dormaient, ils demandèrent à leurs alliés de la pègre de les aider à assassiner dans leur lit ces traîtres en puissance.

Cette nuit-là resta longtemps dans la mémoire des illusionnistes de Lugenheim, et elle allait gâcher définitivement leurs relations avec le monde extérieur. Plus jamais, ils pourraient prétendre qu'ils formaient une organisation forcée de se cacher du fait d'un empereur tyrannique – par leurs propres actions, ils venaient de prouver qu'ils étaient des êtres impitoyables, plus préoccupés par leur propre sauvegarde et leur avidité que par la liberté de pratiquer leur art ouvertement. Le futur de Lugenheim était scellé jusqu'à la fin des temps : c'était devenu une souche de culture pour les mensonges.

Le Maître des Mensonges

L'actuel Maître des Mensonges, comme on appelle le chef de Lugenheim, se nomme Reineke la Renarde. C'est une femme d'une quarantaine d'années, nerveuse, à l'expression pincée, aux longs cheveux roux rassemblés en queue de cheval. Elle est le premier Maître des Mensonges n'ayant pas commencé sa carrière d'illusionniste comme apprenti à Lugenheim. Elle est arrivée à Middenheim il y a quinze ans et, s'adressant aux différents gangs de la cité, elle demanda où étaient installés les illusionnistes. Elle ne se laissait pas démonter par les rebuffades et finit par être admise dans le collège.

Sa maîtrise de l'illusionnisme est impressionnante, mais elle ne révélera jamais qui lui a appris le métier ni sa véritable identité. Tout le monde suppose qu'elle protège un maître pratiquant l'illusionnisme sans licence quelque part dans l'Empire.

Elle dirige Lugenheim d'une main de fer, ne s'en laissant conter par personne. Depuis son arrivée, le collège s'est nettement enrichi, et a même commencé à se mêler de politique. Jusqu'à présent, c'était à un niveau modeste – des pots-de-vin à des fonctionnaires mineurs, des informations volées à un conseiller se retrouvant dans les mains d'un rival, etc. – mais elle a des objectifs d'un tout autre niveau. Pour certains, elle compte corrompre ou faire chanter assez de conseillers du Graf pour obtenir que le Lugenheim devienne un collège légal.

Reineke est en réalité une taupe du Collège d'Empire, chargée de surveiller la situation à Middenheim et de signaler au collège les choses sur lesquelles il pourrait vouloir intervenir. Pendant que les illusionnistes de Lugenheim s'occupent de leurs vols et de leurs combines, ils ne se rendent pas compte qu'ils sont les dupes et les serviteurs d'une organisation gouvernementale secrète qui se consacre au maintien du *statu quo* dans l'Empire.

Récemment, Reineke a commencé à découvrir l'étendue exacte des activités du Chaos qui se déroulent depuis des années dans les kilomètres de tunnels courant sous les rues de la cité. Elle va bientôt avertir Ubersreik, et tous les agents du Collège d'Empire présents dans la partie nord de l'Empire vont s'abattre sur la cité pour en extirper le mal – et que les dieux viennent en aide à ceux qui se mettent en travers de leur chemin.

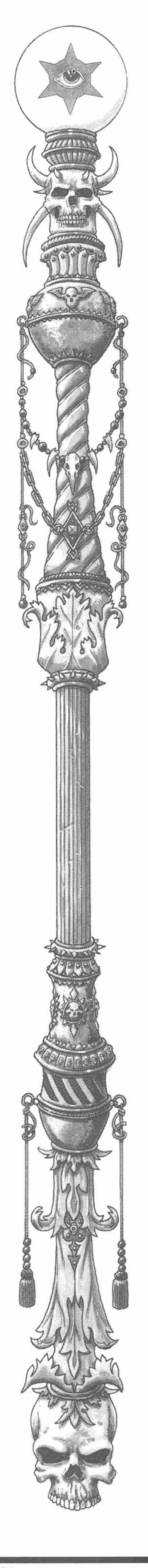
Illusionnistes Indépendants

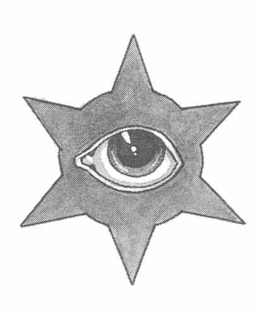
Tous les illusionnistes n'appartiennent pas obligatoirement à un des deux collèges décrits précédemment. Quand l'illusionnisme était devenu illégal, ceux qui avaient échappé au filet de l'Empereur n'étaient pas forcément tombés dans les griffes de Lugenheim. Beaucoup disparurent discrètement, et refirent surface ailleurs avec un nouveau nom et une nouvelle carrière.

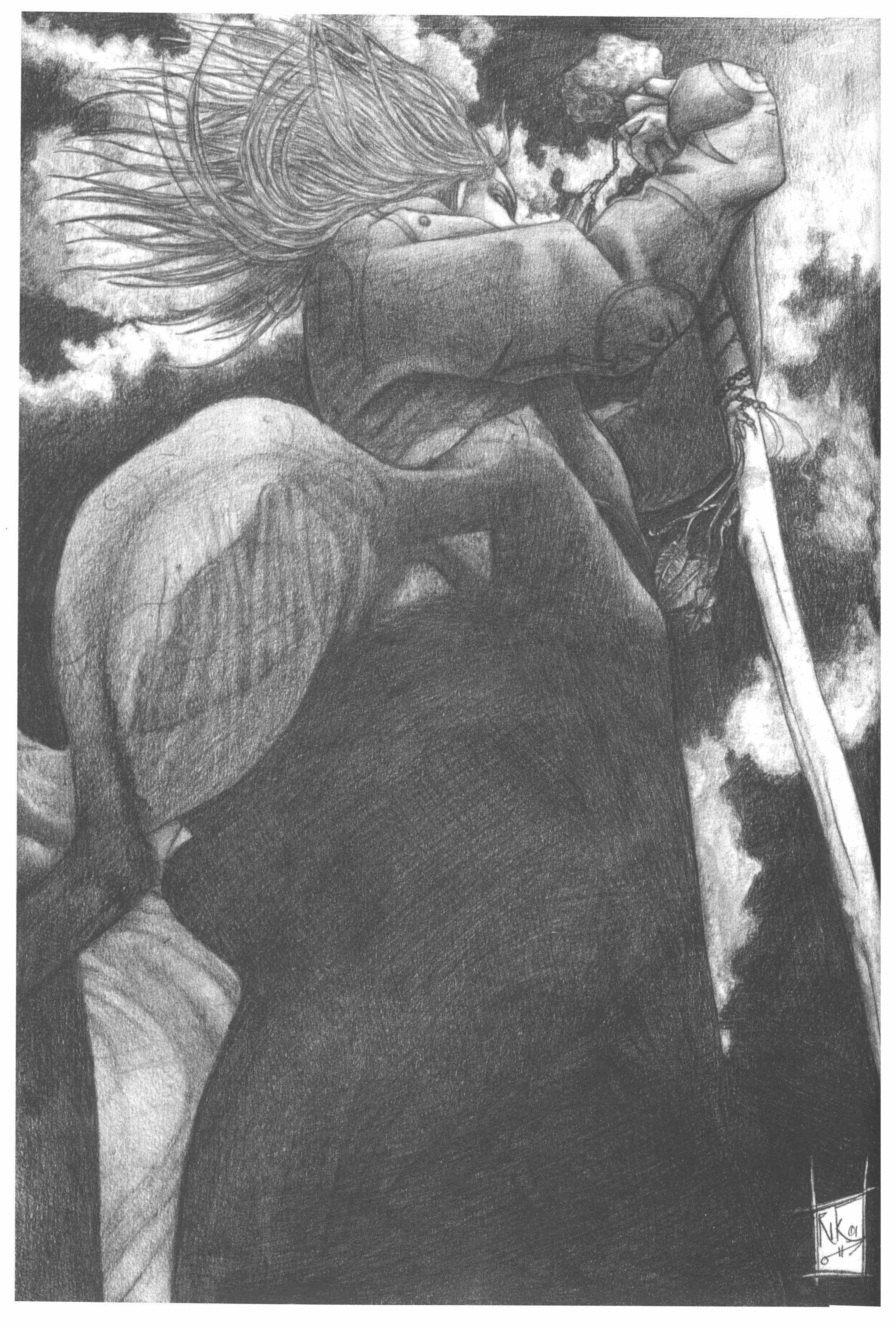
Il faut se rappeler que tous les illusionnistes avaient appris au moins les rudiments de la magie de Bataille avant d'étudier leur spécialité. Il était donc assez facile pour un illusionniste de niveau 3 de prétendre être un sorcier de niveau 1, simplement en n'utilisant jamais de sorts d'illusionniste. Et avec une licence raisonnablement bien imitée et une demeure suffisamment éloignée du collège censé l'avoir délivrée, il s'avéra possible pour la plupart de vivre à l'abri des persécutions.

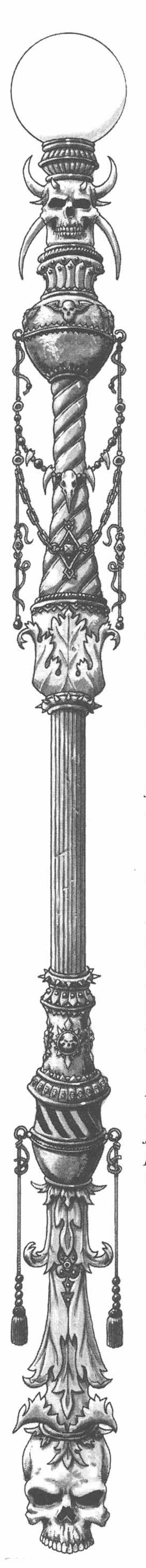
Beaucoup de ces illusionnistes finirent par prendre des apprentis, et naturellement, certains ne purent s'empêcher de leur enseigner quelques sorts supplémentaires. C'est ainsi que la tradition a été maintenue, sans subir les influences du Collège d'Empire ou de Lugenheim. De nombreux indépendants ont opté pour une vie d'aventures, parce qu'en pleine nature ou sur des terres étrangères, il est possible de pratiquer l'art de l'illusion sans craindre la persécution.

Bien sûr, si des représentants du Collège d'Empire découvrent un de ces illusionnistes, ils le prennent tranquillement à part (ou par la force si nécessaire – les solides répurgateurs du collège sont toujours très heureux de jouer les gros bras) et lui donnent le même choix qu'aux agents qu'ils recrutent; rejoindre le Collège d'Empire ou y renoncer et affronter les conséquences. Naturellement, ceux qui choisissent la deuxième solution n'ont souvent pas le loisir de le regretter longtemps.

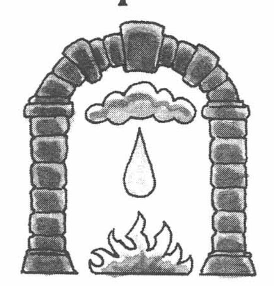




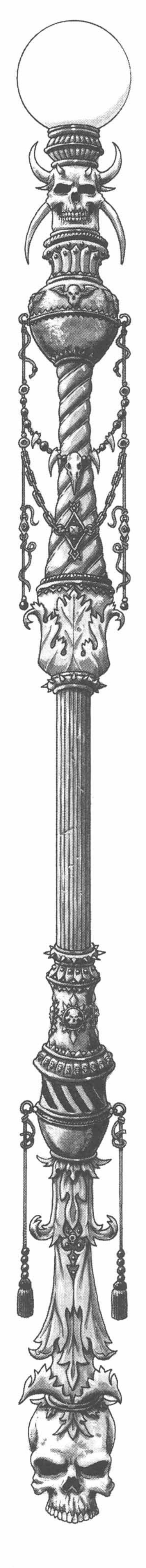




Chapitre 7



Élémentalisme



Le vent hurlait autour du rocher au sommet duquel se tenait la vieille femme, ridant la surface du lac qu'elle dominait par des vagues aux crêtes blanches, poussant de sombres nuées vers un ciel tourmenté. Ses longs cheveux gris et sa robe grise en haillons volaient tout autour d'elle, et ses yeux bleu acier étincelaient chaque fois que des éclairs s'abattaient dans le lointain.

Une silhouette s'approcha du rocher, enveloppée dans un manteau de laine teint en bleu, orné d'un motif vert entrelacé, s'appuyant sur un bâton de saule. L'homme barbu regarda la vieille femme, les deux taches sombres de ses yeux saisissant le moindre détail de son environnement.

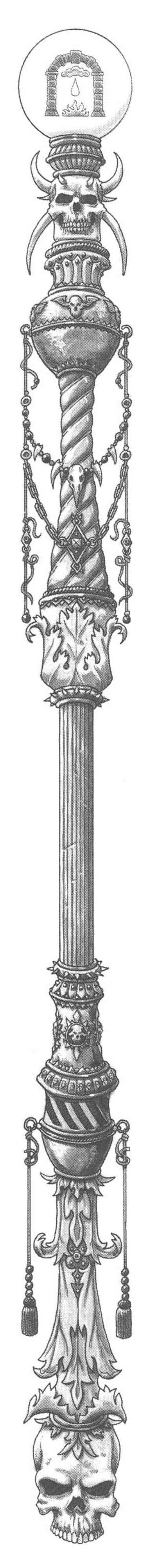
"Ainsi, Bathilda Neulung," l'interpella-t-il d'une voix roulant comme les vagues qui venaient s'écraser sur la rive du lac, "c'est ici que la bataille finale va se dérouler?"

"Tu as toujours été du genre observateur, Reinhardt Varl," répondit la vieille sorcière, la brise portant jusqu'à lui son murmure. "Au moins, ici, je pourrai te prouver que c'est l'élément d'Air qui est le plus fort, sans que tu puisses me reprocher que ce procès est injuste!"

"Juste, il le sera peut-être," répondit le sorcier d'Eau, "quant à savoir quel élément est le plus fort, nous verrons bien."

Reinhardt Varl leva son bâton au-dessus de sa tête et commença à exécuter des mouvements cadencés en direction du lac. À chaque passage, les vagues de surface s'élevaient plus haut. En réponse, l'élémentaliste d'air se mit à tisser son propre sort. Les rafales de vent prirent de la vitesse jusqu'à ce que Bathilda Neulung soit au centre d'un tourbillon, les cheveux dressés sur la tête, crépitant sous l'effet de l'électricité statique. Tandis que le cyclone tourbillonnant prenait toute sa hauteur en rugissant, des milliers de litres d'eau se regroupèrent avec fracas et jaillirent du lac, adoptant une forme grossière semi humanoïde tout en se précipitant vers l'affleurement.

Avec le grondement d'un tremblement de terre, la pointe rocheuse se brisa, envoyant des éclats de la taille des flèches des temples s'écraser près du rivage nu et de massifs blocs de pierre plonger dans les eaux profondes du lac. Deux gigantesques mains de granit sortirent de terre, attrapant les deux sorciers désormais prisonniers de cet étau de pierre. Une voix caverneuse, aussi retentissante qu'un volcan en éruption, roula sur les sommets montagneux: "Qui ose troubler le sommeil de Maledath, Maître de la Terre?"



Les anciennes pratiques de l'élémentalisme sont antérieures à l'époque où Teclis est venu d'Ulthuan pour enseigner à l'humanité les rites de la magie de Couleur. Pendant l'Âge des Guerres, autour des années 1260-1280, quand l'Empire n'avait aucune autorité centrale et que l'anarchie régnait sur tout le pays, un sorcier des taillis, Gunthar le Sage, passa vingt ans à parcourir le Vieux Monde, discutant avec les érudits et les sages, tentant de mettre au point une théorie générale de la magie qui rendrait l'enseignement et l'invention de nouveaux sorts plus faciles.

À Nuln, Gunthar devint l'ami de l'alchimiste Berthold Fessbinder, qui lui enseigna la théorie alchimique des quatre éléments: la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Selon lui, toute chose est composée de ces quatre éléments combinés à des degrés divers. Gunthar en déduisit que la magie devait, elle aussi, obéir à cette loi. Ainsi, raisonna-t-il, il devait être possible de la diviser en quatre éléments; les sorts les plus courants devaient puiser un peu dans chacun des quatre types de magie afin d'agir sur les quatre éléments correspondants du monde matériel.

C'était une théorie simpliste, mais elle était meilleure que toutes celles dont disposaient les sorciers de l'époque. De plus, elle était étonnamment proche des théories que Teclis présenterait quelques années plus tard. En soumettant cette notion à l'expérimentation, Gunthar constata rapidement qu'il parvenait à créer des sorts plus puissants et plus "purs" que les sorciers des taillis, qui ne progressaient qu'à force d'essais et d'erreurs. D'autres entendirent parler de ses découvertes et vinrent apprendre ses méthodes. Rapidement, une école pour sorciers, petite mais dynamique, voyait le jour à Nuln, fondée et dirigée par Gunthar.

À cette époque, le Vieux Monde était beaucoup plus sauvage. Les forêts étaient beaucoup plus étendues, les montagnes étaient vierges de toute présence humaine, et les poches de civilisation étaient très dispersées et isolées. Une grande partie de la magie développée par ces tout nouveaux élémentalistes se rapportait à ce monde naturel, indompté. Plus ils progressaient dans cette discipline, plus les étudiants en élémentalisme s'éloignaient de la saleté et de la foule qui régnaient dans les villes et cités. Les autres les considéraient d'un œil méfiant, accusant leurs frères d'abandonner les pratiques civilisées et de redevenir des "sauvages".

Les élémentalistes eurent très vite une surprise: l'existence d'étranges entités appelées élémentaux (**WJRF**, p. 255). Au début, les sorciers pensaient avoir trouvé un nouveau type de créatures, mais ils comprirent rapidement que ce n'était pas aussi simple. En fait, ils constatèrent qu'en usant de magie, ils permettaient aux éléments Terre, Air, Feu et Eau de se manifester de manière corporelle. Chacune de ces nouvelles formes agissait comme une sorte d'avatar, incarnant les qualités dont était imprégné l'élément.

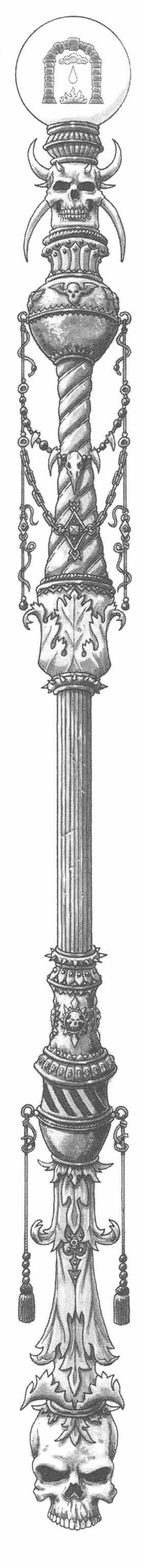
Pendant de nombreuses années, l'élémentalisme fut la principale forme de magie de l'Empire, et la plus respectée – même si, en vérité, cela ne signifie pas grand-chose comparé à la puissance des sorciers impériaux d'aujourd'hui. Quand Magnus le Pieu invita les elfes hauts à venir enseigner la magie à l'humanité, de nombreux élémentalistes furent courroucés, croyant qu'il méprisait leur sagesse. En réalité, Magnus avait du respect pour eux, mais il ne croyait pas leur magie assez puissante pour vaincre celle des hordes du Chaos. Il pensait qu'ils n'étaient pas assez disciplinés pour travailler au sein d'une armée, et il se demandait si leur loyauté envers l'Empire était assez forte.

Quand l'Incursion du Chaos de 2303 fut enfin repoussée et que Teclis établit les bases des Collèges Impériaux de Magie à Altdorf, certains élémentalistes le rejoignirent. D'autres restèrent sur la réserve, encore vexés parce que Magnus les avait ignorés et se méfiant de cette nouvelle théorie proposée par des êtres inhumains. En outre, l'installation de bâtiments surpeuplés dans la crasse et le tumulte de la plus grande cité de l'Empire les mettait mal à l'aise.

Teclis fut sincèrement impressionné par les théories des élémentalistes et les félicita d'être allés si loin dans la magie théorique sans avoir les connaissances des elfes hauts. Mais il leur déclara aussi sans ménagement que leurs théories étaient fausses. Ce coup final sépara les deux factions. Ceux qui étaient convaincus de la sagesse de Teclis rejoignirent les Collèges Impériaux, heureux d'apprendre la vraie nature de la magie. Les autres restèrent à Nuln et dans ses environs, nourrissant leurs supposés griefs et déterminés à entretenir les théories de l'élémentalisme.

À mesure que les années passaient, il devint de plus en plus évident que la magie enseignée aux Collèges Impériaux était principalement destinée à la bataille. Elle n'avait guère de liens avec le monde naturel que les élémentalistes savaient si bien manipuler. Une fois la menace du Chaos repoussée, ce souci de la violence incita beaucoup des sorciers les plus sensibles à rejoindre l'école élémentaliste de Nuln. Le temps passa et l'Empire instaura le système de licence afin de contrôler la sorcellerie; les répurgateurs se mirent à surveiller l'école de Nuln (devenu entre-temps Guilde des Élémentalistes). Certains de ses membres furent interrogés et parfois torturés pour trouver des preuves de corruption ou d'allégeance au Chaos, mais sans grand résultat. Les répurgateurs reconnurent finalement que même si les élémentalistes n'appréciaient guère les Collèges Impériaux, ils n'étaient ni mauvais ni chaotiques. En 2420, le collège se vit accorder sa charte et fut autorisé à délivrer des licences. Aujourd'hui encore, les relations entre les élémentalistes et les Collèges Impériaux sont tendues, et les représentants des différentes traditions s'évitent et se méprisent réciproquement.

En plus de l'école de Nuln, des collèges spécialisés ont été créés dans le cadre de la charte impériale, chacun d'entre eux étant chargé d'étudier de manière approfondie la magie élémentale. Alors que les Collèges de Couleur sont subventionnés pour faire progresser la puissance militaire de l'Empire, ces collèges élémentalistes sont encouragés "à améliorer la société et le savoir". Le financement minimal qu'ils exigent est presque disproportionné; pour les élémentalistes, la reconnaissance impériale est considérée comme une maigre récompense pour avoir été ignorés au profit de la puissance destructrice brute des Collèges d'Altdorf.



Les Élémentalistes dans la Société

Les élémentalistes ont la réputation de détester l'ordre et de préférer leur indépendance. Les autres sorciers les décrivent comme des excentriques grincheux et comparent leur caractère à celui des nains, à condition que ni les uns ni les autres ne les entendent. La plupart des élémentalistes ont un lien profond avec le monde naturel et préfèrent rester le plus possible dans les régions sauvages du monde, loin de toute civilisation. Malgré l'existence d'une grande école élémentaliste à Nuln et de collèges spécialisés dans le reste du pays, ils vivent généralement dans des lieux isolés, où ils se sentent plus proches des éléments qu'ils manipulent.

Leurs relations avec les habitants des régions rurales sont souvent délicates. D'un côté, il est utile d'avoir des élémentalistes dans le voisinage, car ils peuvent agir sur la météo et sur le développement de la végétation. D'un autre côté, ces enchanteurs peuvent faire appel au pouvoir même de la nature, et le canaliser à travers eux. Mettez-en un en colère et vous pourriez retrouver vos cultures malades, vos champs inondés ou tout votre hameau réduit en cendres par un incendie d'orage. C'est vraiment une relation délicate.

Comme la plupart des élémentalistes restent longtemps seuls dans la nature, ils ont tendance à se couper de la société et à oublier les activités humaines pour ne s'occuper que de leur art. Il est arrivé plus d'une fois qu'un élémentaliste réveille un volcan ou déclenche un tremblement de terre juste pour voir si c'est possible ou pour l'excitation produite par la libération d'un tel pouvoir, sans penser un seul instant aux conséquences pour les fermes et les villages voisins.

Dans les régions particulièrement éloignées et superstitieuses, les fermiers locaux en sont parfois venus à traiter de puissants élémentalistes en demi-dieux, les assimilant à une force capricieuse de la nature dont on s'attire les bonnes grâces en laissant le soir des offrandes de nourriture sur le pas de la porte. Ce pouvoir monte parfois à la tête des élémentalistes, et plusieurs ont déjà été jugés et condamnés au bûcher pour blasphème, leurs infortunés adorateurs brûlant à côté d'eux.

L'Université Eldritch

L'Université Eldritch de Nuln est un collège élémentaliste spécialisé. C'est aussi le plus grand centre organisé d'études et d'enseignement de l'élémentalisme dans l'Empire.

Une immense tour solitaire percée de meurtrières se détache sur l'horizon de Nuln – c'est l'Université Eldritch. Les murs sont en granit, apporté à Nuln à grand prix et avec beaucoup de difficultés. Une plaque de bronze sur le mur explique que le granit symbolise le mieux l'élémentalisme parce que c'est une roche (Terre) née du Feu et de l'Air, et que ce granit-là vient du lit d'une rivière, ce qui le rattache à l'Eau. Même sans cette plaque instructive, le collège est impressionnant. Les murs paraissent totalement lisses, et aucune porte ne vient les interrompre. Un des premiers tests que doivent affronter les candidats, c'est de trouver comment entrer dans le bâtiment, en faisant une démonstration de leur pouvoir sur la pierre, ou en montrant leur humilité en appelant le gardien pour qu'il leur ouvre un passage dans la roche.

Le visiteur arrive alors dans la réception, où un portier (un ancien étudiant recalé) lui demande la raison de sa venue. Un escalier en colimaçon mène aux étages supérieurs. L'essentiel de la tour est occupé par les logements et les ateliers des pensionnaires. On y trouve aussi des laboratoires, une bibliothèque réunissant de nombreux ouvrages sur l'élémentalisme, des salles ignifugées et des plates-formes d'observation.

L'Enseignement à l'Université Eldritch

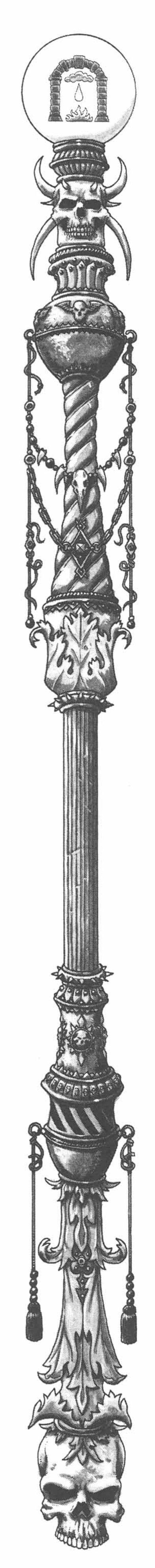
L'université accepte tout sorcier désirant devenir élémentaliste et capable de payer sa formation. Elle accepte même ceux qui ont précédemment étudié au Collège Universitaire, s'ils renoncent à leurs anciennes allégeances avec suffisamment de véhémence. Si l'on découvre plus tard que certains se sont intéressés aux arts interdits de la nécromancie ou de la démonologie, ils disparaissent à jamais, et personne ne s'interroge sur leur sort.

Les étudiants peuvent fréquenter l'université aussi longtemps qu'ils parviennent à payer les honoraires élevés et qu'ils acceptent de copier des manuscrits et d'aider les maîtres sans être pour autant rémunérés. Après avoir achevé le troisième niveau, de nombreux élémentalistes se spécialisent dans l'étude d'un élément particulier. Ils passeront alors presque tout leur temps dans le collège de cet élément (voir plus loin). Ce sont des écoles de magie annexes, situées au-delà de Nuln, mais – officiellement, du moins – sous le contrôle de l'Université Eldritch.

Histoire de l'Université Eldritch

À l'origine, l'université s'appelait Guilde des Élémentalistes, mais quand le Collège de Bataille de Nuln (voir page 40) prit le titre d'université il y a 200 ans, la Guilde décida de faire de même pour ne pas perdre la face. L'université perpétue une ancienne tradition – cela fait presque un millier d'années que le site accueille une Association des Sorciers. La tour actuelle a été bâtie il y a six cents ans par Kaspar Maurer, un maçon devenu magicien de Terre. Il mourut avant l'achèvement des travaux. Comme ses enfants refusaient de continuer à financer le collège, le bâtiment fut occupé en l'état pendant presque un siècle avant d'être finalement terminé.

Il a toujours existé une rivalité entre le Collège Universitaire et l'Université Eldritch. Après la dernière Incursion du Chaos et l'introduction des nouveaux enseignements, l'Université Eldritch semblait avoir finalement assuré sa domination dans leur course au statut. Quoi qu'il en soit, ils se trouvent toujours en concurrence. C'est le plus souvent sous une forme positive et constructive qui permet de sauver les apparences. Il y a un siècle, par exemple, les étudiants de chaque camp avaient l'habitude de d'exécuter des démonstrations explosives pour Mondstill, pour la plus grande joie de la population. Cette compétition fut considérée comme ayant été gagnée définitivement par les élémentalistes après le célèbre incident de la jonquille explosive d'il y a quatre-vingts ans.



Hélas, cette rivalité prend parfois une tournure plus sérieuse, aux conséquences graves. Des maîtres comme des élèves sont morts dans des explosions de rage, qui ont aussi été fatales à d'innocents badauds. Une paix officielle fut décrétée par l'Électeur de Nuln il y a vingt ans, et si nécessaire, elle sera renforcée par les pouvoirs combinés des Collèges Impériaux. Depuis, les relations sont tendues, mais sous contrôle.

LE GRAND MAÎTRE

Renata Lang est le Grand Maître de l'Université Eldritch. C'est une élémentaliste extrêmement conservatrice, spécialisée dans la magie d'Air. Elle hait le Grand Sorcier de Nuln et le Collège Universitaire, et elle est souvent impliquée dans des intrigues menées contre eux. Renata est petite, avec des cheveux gris argenté; elle porte invariablement des robes noires et tient un très long bâton.

Collège de Terre

Le Collège de Terre est établi dans la province du Stirland, à proximité de la cité de Wurtbad. Il est bâti dans le flanc d'une colline tournée vers l'est afin de profiter de la lumière de l'aurore. De l'extérieur, le bâtiment ne semble pas être très grand. La façade, la seule partie visible, est en pierre d'une teinte blafarde, percée de nombreuses fenêtres. Des champs cultivés entourent le collège et fournissent l'essentiel de la nourriture de ses habitants. Au-delà coule le Stir, près de la route de Wurtbad.

Le visiteur qui frappe à la porte d'entrée voit arriver un des quatre maîtres de Terre résidants ou un de leurs élèves. Contrairement à la plupart des collèges, il n'y a ici aucun serviteur, aucun personnel: toutes les personnes présentes sont impliquées dans l'étude de la magie.

Les pièces du côté de l'entrée sont très bien éclairées. Elles sont organisées en suites composées de chambres et de bureaux. Les pièces situées à l'arrière, bâties dans la colline, sont destinées à la méditation sur la magie de Terre. On trouve aussi un laboratoire alchimique dans les profondeurs de la terre. De nouvelles pièces sont en train d'être creusées, dans les profondeurs.

Étudier au Collège de Terre

Seuls les élémentalistes dévoués ayant une attirance extrême pour l'élément Terre sont admis au collège. Les sorciers de Jade ou de Lumière qui affirment faire le même type de travail sont rejetés sans la moindre cérémonie.

Une grande partie de l'enseignement est, en fait, très proche de celui des collèges de Jade et de Lumière d'Altdorf. Les différences sont simplement les conséquences de la superstition et de l'impossibilité pour chacune des disciplines de voir la vérité en face. Par exemple, les élémentalistes enseignent que à l'instar de la magie de Jade qui fonctionne mieux au printemps et en été, toute la magie fonctionne mieux la nuit et le matin, et moins bien l'après-midi et le soir. Ainsi, les maîtres de Terre dorment dans la journée à des heures inhabituelles. Ils insistent aussi sur la nécessité d'utiliser des composants pour concentrer leurs sorts, même à des hauts niveaux d'expérience. Ils sont ainsi en mesure d'utiliser certains sorts proches de la magie de Lumière sans le système compliqué des acolytes. Ils disposent également de sorts inconnus ailleurs. Les nouveaux sorts sont composés pendant les méditations dans les salles souterraines.

Un étudiant devient maître de Terre quand il a maîtrisé les arts qu'il étudie et composé au moins un nouveau sort de Terre. Les maîtres de Terre portent des robes marron.

Les étudiants sont généralement trois fois plus nombreux que les maîtres, mais il y a un taux d'abandon très élevé en raison de la quantité de travail physique qu'ils sont censés accomplir. En plus de leurs études, ils doivent travailler dans les champs, s'occuper de Waltraud (voir ci-après) et exécuter toutes les tâches domestiques du collège. Les serviteurs n'y sont pas les bienvenus, et il est extrêmement inhabituel que les non-enchanteurs soient simplement autorisés à entrer dans le bâtiment.

Histoire du Collège de Terre

Selon la légende, le Collège de Terre a été fondé il y a 700 ans. Mais ce n'est que tout récemment qu'il a bénéficié de la reconnaissance officielle et de l'approbation impériale. Le nom de son créateur, l'élémentaliste Holger Blech, ne figure dans les archives d'aucun des collèges de magie du reste de l'Empire. On ne sait presque rien de lui, sauf qu'il a réalisé seul les excavations du premier niveau du collège, formé les premiers étudiants et écrit les quatre livres de sa bibliothèque, qui constituent encore la base pour toute la théorie de la magie terrestre. Le collège a toujours été replié sur lui-même et isolé. Les maîtres s'en éloignent rarement.

Les Maîtres de la Terre

Quatre Maîtres de la Terre vivent actuellement au Collège. Ils disposent tous du même statut. Ils sont:

WALTRAUD KAUFMANN

Waltraud, une vieille femme originaire de Sylvanie, vit là depuis de nombreuses années; c'est la plus ancienne pensionnaire. Elle affirme avoir 500 ans, mais n'en a en réalité que 153. Elle est pleine de sagesse, a le regard perçant, mais cela fait presque soixante ans qu'elle ne peut plus marcher. Elle ne s'en laisse pas compter pour autant et insiste pour qu'on la tienne au courant de tout. C'est encore une sorcière extrêmement puissante.

FRIEDHELM SAEGER

Saeger est le deuxième sorcier du collège, en âge, bien que Waltraud le considère comme un gamin d'à peine 89 ans. Il est le seul à connaître le véritable âge de son aînée, parce qu'il était là cinquante ans plutôt quand elle a fêté son 100e anniversaire. À la différence de la plupart des gens qui ne croient pas à ses affirmations exagérées sur son âge, il sait qu'elle possède un secret et tente depuis trente ans d'obtenir qu'elle le lui apprenne. Elle refuse obstinément, et ils passent leur temps à

se chamailler. Saeger est très souvent plongé dans diverses recherches magiques, souvent au détriment de l'enseignement qu'il doit assurer.

GOTTLIEB EISELE

Eisele, un homme robuste et aimable de 46 ans, est au collège depuis quinze ans, et il est devenu maître il y a huit ans. Il est béat d'admiration devant ses deux aînés et se montre déférent envers eux. Il assure son tour pour porter Waltraud, et prétend croire qu'elle a 500 ans. En réalité, il pense qu'elle n'est pas beaucoup plus vieille que Friedhelm. Elle lui a enseigné son sort de longue vie, en lui faisant jurer de ne pas le transmettre à Friedhelm, mais il ne sait pas s'il fonctionne réellement. Gottlieb travaille sur la Vraie Transmutation et il est parvenu à créer quelques grains d'or durable à partir de plusieurs kilos de plomb. Il est plus proche de ce secret que n'importe qui d'autre dans le monde. Il se livre à ses recherches tard la nuit dans le laboratoire, ce qui le laisse épuisé et tremblant.

STEFANIE MAILE

La plus jeune des maîtres a à peine 32 ans, elle a récemment accédé à ce grade après six années d'études intensives au collège. Le premier sort qu'elle a créé, *Navigation Souterraine*, a été couvert de louanges, et on s'attend à ce qu'elle fasse de grandes choses, surtout Friedhelm. Stefanie est une jeune femme impassible, qui prend très au sérieux son travail et sa magie.

Sorcier de Terre

Tout élémentaliste de niveau 3 et 4 peut devenir sorcier de Terre, à condition d'avoir pris toutes les promotions et toutes les compétences d'un élémentaliste de niveau 3.

Notez que les personnages désirant devenir sorciers de Terre doivent passer au moins 1D4 mois de formation au Collège de Terre du Stirland, et prouver aux maîtres qu'ils n'amèneront pas le discrédit sur le collège ou ses recherches, avant d'être autorisés à partir. Ils sont aussi tenus d'assurer leur tour de corvée et de soins auprès des maîtres les plus âgés.



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	–	+30	+30	+30	+30	+30	–



Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	–	+30	+40	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie de Terre Niveau 4
Langue Hermétique – Arcane Naine
Technologie

Compétences – Niveau 5 (maître)
Exploitation Minière
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie de Terre Niveau 5

Points de Magie
Humains : +4D4 points par niveau
Halfelings : +2D4 points par niveau

Dotations
Lourdes robes marron

Débouchés
Sorcier de Terre du niveau suivant
Illusionniste – Niveau 1
Sorcier – Niveau 2

Le Collège d'Air

Le Collège d'Air est installé sur les hauteurs des Montagnes Grises, à un jour de la Passe de la Hachure, au bord d'un précipice terrifiant. On ne peut l'atteindre qu'en empruntant une piste vertigineuse à travers les montagnes, obligatoirement avec l'aide d'un guide expérimenté, d'une carte ou de techniques magiques. La falaise est bien trop abrupte pour être escaladée ; tout cela fait du collège un lieu quasi imprenable en cas d'attaque.

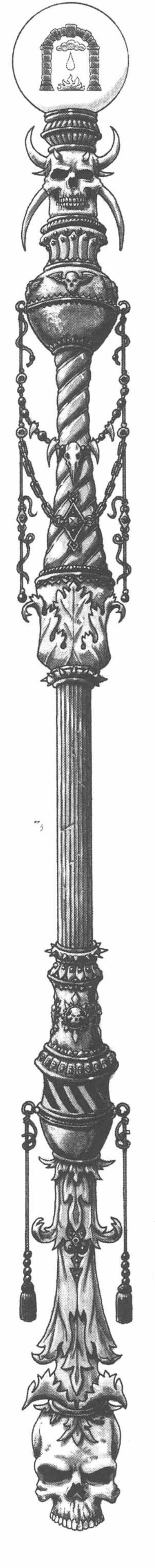
Le Collège d'Air possède l'allure gothique que l'on peut attendre d'un château perché au bord d'un précipice. Édifié dans le prolongement de l'à-pic, il a été construit en pierre sombre, avec de nombreuses tours, des flèches, des corniches et des gargouilles, le tout protégé par un dôme de cristal. En bas, le précipice se termine par un grand pierrier.

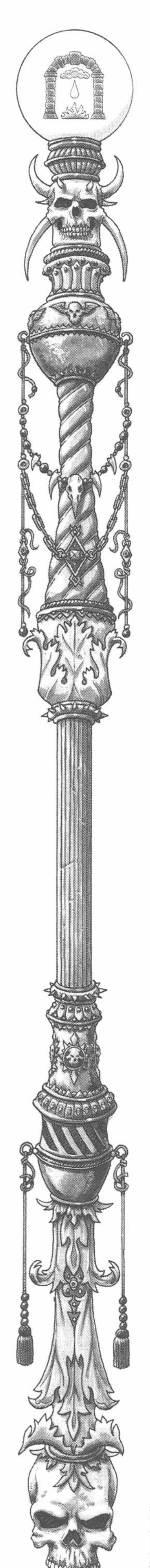
Après avoir gravi la piste depuis le versant opposé de la montagne, les visiteurs se retrouvent face à un portail sombre et des battants de fer verrouillés. Quiconque possède la Conscience de la Magie ou le Sens de la Magie est frappé par la force du pouvoir qui en émane. Celui qui tire sur la chaîne de la cloche finit par obtenir une réponse. Ceux qui approchent par magie voient des sorciers venir à leur rencontre dans les airs et leur demander ce qu'ils désirent. Une vaste *Zone de Protection* repousse les oiseaux et les autres formes volantes qui approchent du dôme.

L'intérieur du collège est aussi sinistre et morose que l'extérieur, et semble avoir été conçu pour créer la confusion. On y trouve de nombreux couloirs tortueux, tous identiques, reliant bureaux, logements et observatoires. Les pignons pleins d'échos de l'immense bibliothèque sont bordés par encore plus de gargouilles. Selon certaines rumeurs, elles prendraient vie et dévoreraient tous ceux qui abîment ou qui tentent de voler les livres. Le bâtiment est envahi de souris.

Formation au Collège d'Air

Contrairement à la plupart des collèges, les tarifs sont ici modestes. Les étudiants séjournent par période de cinquante jours à la fois. Puis ils doivent partir où ils veulent





pendant cinquante autres jours jusqu'à la session suivante. Les paiements se font en nature – nourriture et ingrédients magiques sont les contreparties les plus courantes – et sont acheminés par la piste dangereuse.

La méthodologie de la magie enseignée implique de longues périodes de méditation au bord de la falaise et dans les hautes tours. De nombreux sorts aériens découlent des mêmes principes de base que la magie Grise ou Céleste, mais tous ceux que l'on étudie ici nécessitent des composants. Les Collèges Impériaux en connaissent des variantes, mais pas de tous.

Les maîtres d'Air portent des robes gris bleu. Ce grade ne peut être obtenu qu'après la réussite d'un examen sévère.

Histoire du Collège d'Air

Le Collège d'Air se dresse sur cette montagne depuis 400 ans. La moitié du sommet a disparu dans un glissement de terrain soixante-dix ans après sa construction, créant le précipice actuel. Les bâtiments furent sauvés d'extrême justesse par les très impressionnants enchantements des maîtres. Les sortilèges sont toujours en place et doivent être régulièrement renouvelés, sinon le collège tomberait dans le vide.

Comme pour les autres collèges, cette école-ci existait depuis fort longtemps quand elle reçut sa charte. Plusieurs de ses membres partirent rejoindre Teclis et aidèrent ensuite à fonder le Collège Céleste; de ce fait, les relations entre les deux institutions sont particulièrement glaciales.

LE GRAND MAÎTRE D'AIR

Eugen Luft est le Grand Maître du collège. Cet homme tatillon de 68 ans a passé toute sa vie au collège. Ses deux parents étaient des élémentalistes d'Air, et sa mère fut Grand Maître avant lui. Il n'a pas de temps à consacrer à d'autres systèmes d'apprentissage, et se montre particulièrement acerbe avec les autres collèges élémentalistes, qu'il considère comme frivoles. Il ne ressent que du mépris pour les Collèges Impériaux de Magie et tous ceux qui y ont étudié. Sur place, sa parole fait force de loi, et tous ceux qui osent la mettre en doute seront ensuite très mal accueillis.

Sorciers d'Air

Tout élémentaliste de niveau 3 ou 4 peut devenir un sorcier d'Air, à condition d'avoir pris toutes les promotions et toutes les compétences d'un élémentaliste de niveau 3.

Notez qu'un personnage désirant devenir sorcier d'Air doit passer au moins 1D4 sessions au Collège d'Air dans les Montagnes Grises et prouver aux maîtres qu'il n'amènera pas la disgrâce sur le collège, avant d'être autorisé à partir.



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	–	+30	+30	+30	+30	+30	–



Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	–	+30	+40	+40	+40	+40	–

Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Étiquette
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie d'Air Niveau 4
Langue Hermétique – Arcane Elfe

Compétences – Niveau 5 (maître)
Déplacement Silencieux Rural
Déplacement Silencieux Urbain
Éloquence
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie d'Air Niveau 5

Points de Magie
Humains: +4D4 points par niveau
Halfelings: +2D4 points par niveau

Dotations
Chemise bleu clair et chausses
Lourd manteau de laine, souvent teint en bleu clair

Débouchés
Sorcier d'Air du niveau suivant
Illusionniste – Niveau 1
Sorcier – Niveau 2

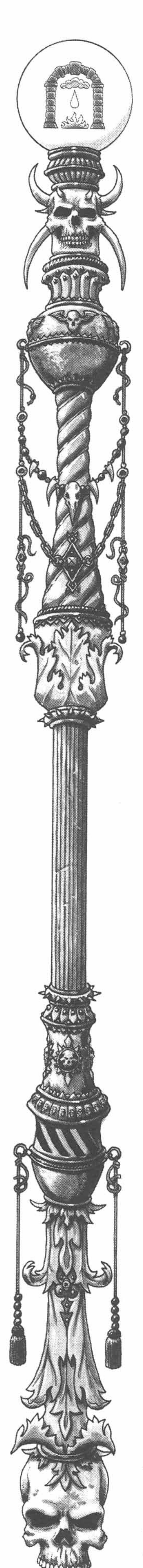
Le Collège de Feu

Le Collège de Feu se trouve dans la cité de Bechafen, dans la province d'Ostermark. Contrairement à la plupart des collèges magiques, ce n'est pas un édifice spectaculaire proche de temples ou de palais, ou dans le quartier universitaire. Au lieu de cela, c'est un petit bâtiment ordinaire dans une ruelle du quartier le plus pauvre de la cité, coincé entre une taverne bruyante et une forge. C'est une bâtisse à pignon typique, surplombant la rue. Rien n'indique que ses activités, hormis une petite flamme effacée peinte sur la porte.

La porte d'entrée est verrouillée et personne ne répond sauf si un visiteur est attendu. La meilleure façon d'entrer, c'est d'envoyer d'abord un message demandant une audience auprès des sorciers. Une lettre d'introduction de l'Université Eldritch ou de tout autre collège élémental permet d'obtenir automatiquement un rendez-vous; il faut autrement présenter des raisons extrêmement convaincantes pour distraire les sorciers de Feu de leurs recherches et de leurs discussions.

Le bâtiment comprend une grande salle commune au plafond bas, des cuisines et, à l'étage, des bureaux et des chambres pour les résidants. La cave, qui a été magiquement ignifugée, accueille les recherches pratiques. Seuls quelques maîtres vivent ici; les autres possèdent leur propre maison en ville.





Formation au Collège de Feu

Très peu d'élémentalistes cherchent à se spécialiser dans la magie de Feu. Ceux que cela intéresse abandonnent généralement leur filière pour rejoindre le Collège Étincelant d'Altdorf, qui paraît très proche au niveau enseignement et où l'admission est plus facile. Parmi ceux qui optent pour le Collège de Feu figurent certains des sorciers les plus traditionalistes et les plus excentriques du Vieux Monde. Et même parmi ce petit nombre, très peu sont admis.

Les étudiants y apprennent des sorts de Feu, pour la plupart presque identiques à ceux du Collège Étincelant. Le collège ne possède guère de sorts spécifiques. Les maîtres s'intéressent plus à la théorie de la magie qu'à sa pratique : ils ne créent pas beaucoup de nouveaux sorts, et préfèrent consacrer leur temps à la recherche pure. De ce fait, ils possèdent une bibliothèque d'ouvrages uniques qui renferme tout le savoir du collège.

Les étudiants vivent au collège et apprennent auprès des maîtres. Les tarifs sont élevés, mais ceux qui sont enthousiastes mais désargentés se voient parfois accorder des réductions. La nourriture est comprise dans la somme versée. Les étudiants peuvent séjourner tant qu'ils veulent s'ils peuvent payer, et ils peuvent revenir quand ils le désirent.

Histoire du Collège de Feu

Le Collège de Feu a vu se réduire sa popularité et ses ressources depuis l'époque de Teclis. La raison essentielle est simple : au moment de la création du Collège Étincelant, le Collège de Feu s'est scindé ; les sorciers plus attirés par la pratique et plus doués pour les enchantements, et qui étaient intéressés par l'idée de rejoindre les armées ou de se mêler à la politique dans la capitale partirent pour Altdorf, emportant la connaissance et les sorts du Collège de Feu. Les plus bornés, qui ne se souciaient que de la théorie pure de cette magie, restèrent sur place.

Le collège occupe cette maison depuis vingt ans, après que son précédent refuge, un château dans les bois en amont de Bechafen, a été réduit en cendres. Plusieurs maîtres ont péri dans l'incendie, et plusieurs autres ont quitté l'ordre après une dispute, car certains voulaient reconstruire sur place et d'autres s'installer en ville.

La présence du collège dans la ville est loin d'être appréciée – elle est parfaitement légale, mais les citoyens se montrent méfiants et soupçonneux. Ils savent parfaitement ce qui est arrivé au château, se rappellent les événements d'Altdorf d'il y a quatre-vingts ans et considèrent que le collège est une bombe à retardement. En plus d'une occasion, des ivrognes n'ont pas manqué de le faire savoir énergiquement à des étudiants imprudents, et la Garde n'a montré aucune envie d'enquêter sur ces bastonnades.

LE MAÎTRE DE FEU

Andreas von Esslingen est l'actuel Grand Maître du Collège de Feu – ou du moins, l'élémentaliste le plus ancien. Il a 55 ans, des cheveux gris acier et des yeux bleu perçants. Il se montre très strict avec les étudiants et ne supporte pas la moindre mention du Collège Étincelant, ou des "sorciers de Feu renégats" comme il les appelle.

Von Esslingen devient paranoïaque quand il s'agit des mutants, et insiste pour que les étudiants potentiels soient examinés sous toutes les coutures. La raison de cette peur, c'est que lui-même est un mutant – il a une oreille supplémentaire sur la cuisse gauche. Il l'a coupée à plusieurs reprises, mais elle a toujours repoussé. Désormais, il porte tout le temps des robes trop grandes à motif de flammes jaunes et orange. Cette oreille a commencé à se développer quand il était adolescent, et c'est pourquoi il ne s'est jamais marié. C'est aussi pourquoi il est devenu un élémentaliste plutôt qu'un sorcier Étincelant : il avait peur d'être démasqué et de découvrir, s'il allait combattre le Chaos, qu'il était un de ses représentants. Bien qu'il soit paranoïaque et malheureux, ce n'est pas un mauvais homme. Il passe une partie de son temps à faire des démarches auprès de la noblesse, qu'il tente vainement de convaincre de financer la reconstruction du collège.

Sorcier de Feu

Les élémentalistes qui souhaitent suivre la carrière de sorcier de Feu ont accès aux mêmes promotions et aux mêmes compétences que les sorciers Étincelants (voir page 46), sauf que les sorciers de Feu étudient au Collège de Feu de Bechafen, et que leur style et leurs dotations peuvent être différents, au gré du MJ.

Le Château d'Eau

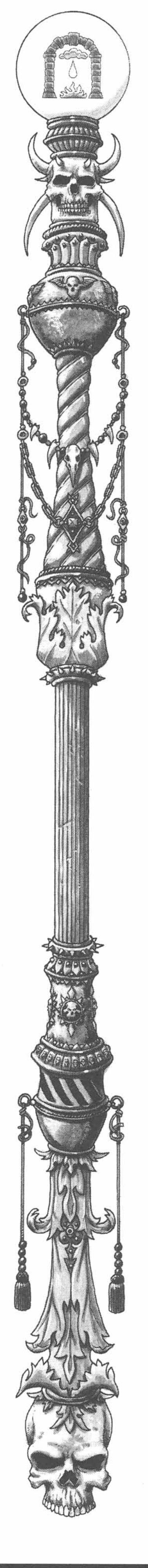
Dans l'ouest de l'Empire, dans la principauté du Reikland, le Château d'Eau contrôle un vaste domaine rural comprenant plusieurs villages sur la partie supérieure du Teufel. Les terres du collège sont très étendues et génèrent d'importants revenus.

Le collège est un château trapu, simple, de conception traditionnelle. Sa seule caractéristique inhabituelle c'est qu'il se dresse sur la rivière – strictement au-dessus, en fait. Il a été construit comme un pont entre deux îles au milieu du courant rapide du Teufel ; l'eau contourne l'extérieur du bâtiment comme dans des douves et passe aussi au milieu.

Pour atteindre le collège, il faut être capable de nager, de voler ou de marcher sur l'eau. Il y a bien des bateaux dans le bâtiment, mais ils sont réservés aux transports des serviteurs et des visiteurs ayant rendez-vous. De plus, aucun bateau ne peut pas venir mouiller à moins de 1,6 km en amont et en aval du château. C'est plus une convention qu'une loi – les habitants du château sont connus pour ne pas aimer que le trafic fluvial s'approche trop de leurs murs, et les vaisseaux importuns ont été impliqués dans un nombre surprenant d'accidents malheureux.

Ceux qui se présentent au collège sans que leur visite ait été prévue doivent grimper dans une des deux petites tours bâties sur les rives, en face du château. Une cloche y est installée, et quand elle teinte, un représentant du château vient aux nouvelles en bateau. Les voyageurs se servent aussi des tours pour s'abriter de la pluie.

Ceux qui désirent venir étudier au collège doivent, après un entretien avec le Grand Maître, passer un examen. Il



n'est pas nécessaire d'être un élémentaliste au départ, mais cela aide : même si tout le monde peut se présenter, il faut posséder une certaine connaissance de la magie et des théories élémentalistes pour réussir.

L'intérieur du château est frais et humide, pavé de dalles couvertes de joncs. La plupart des pièces sont ornées de bassins et de fontaines, tandis que dans d'autres, des grilles encastrées dans le sol permettent de voir couler le Teufel. Partout, le mobilier est dans des nuances sereines de bleu et de vert. Il y a aussi une profusion de plantes, poussant dans d'élégants pots d'argile. Le corps du château abrite une importante bibliothèque, un laboratoire, des bureaux et des ateliers, tandis que les chambres des magiciens d'Eau et de leurs étudiants sont répartis dans les quatre tours.

Formation au Collège d'Eau

Le collège est populaire et a du succès, entres autres raisons parce que de nombreux étudiants ont entendu parler de sa richesse et de son environnement agréable. Les tarifs sont modestes et suffisent à peine à couvrir les frais de pension. Un système rigoureux d'examens réguliers y a été instauré, et tous ceux qui n'atteignent pas le niveau exigé sont priés de partir.

L'enseignement du Château d'Eau se concentre autant sur la théorie que sur la pratique de la magie aquatique. De nombreux sorts sont enseignés exclusivement ici, mais quelques-uns ont les mêmes objectifs que les sorts de la magie de Jade. (Note : comme les élèves n'apprennent pas tous les aspects de la magie de Jade, le MJ devrait créer les équivalents appropriés pour la magie d'Eau d'une sélection de sorts de Jade, au lieu de laisser les personnages accéder à la liste complète.) C'est parce que les sorciers du Collège de Jade viennent étudier ici – une inversion surprenante de ce qui se passe habituellement, partiellement due au statut influent et prestigieux du Collège d'Eau. Grâce à l'emplacement du château, les variations saisonnières de la magie de Jade affectent moins les sorciers ici que partout ailleurs.

La pension étant très modeste, on attend des étudiants qu'ils aident les serviteurs du château dans les tâches quotidiennes, par exemple, quand il faut couper les joncs et en tapisser le dallage, et aussi qu'ils prennent part aux importantes tâches annuelles telles que la moisson. C'est un véritable choc pour certains d'entre eux qui s'attendaient à une vie insulaire de luxe et de solitude intellectuelle.

Les étudiants doivent montrer constamment du respect et de la déférence envers les tuteurs, les invités et même les serviteurs. Grâce à cela, il règne une ambiance de politesse et d'amitié, un des traits les plus remarquables de cet endroit. Beaucoup de ceux qui ont séjourné dans le Château d'Eau remarquent qu'il est très désagréable de retourner dans le monde extérieur.

Maîtres et étudiants marchent tout le temps pieds nus. Ils portent des robes dans des tons bleus et verts, parfois décorées avec un imprimé ondulant ou un motif d'algues vertes sur un fond bleu. À l'extérieur du collège, ils ne quittent pas leur bâton en saule ou en aulne.

Histoire du Château d'Eau

Il y a 500 ans, Hildegard, la fille unique du baron von Teufel du Reikland, s'enfuit de chez ses parents pour devenir élémentaliste. Elle étudia d'abord à l'Université Eldritch, puis dans une école élémentaliste de Sylvanie spécialisée dans la magie d'Eau. À la mort de son père, elle rentra réclamer son héritage. À cette époque, elle était convenablement mariée à un autre gentilhomme élémentaliste, et elle obtint satisfaction. Le couple construisit le Château d'Eau sur le Teufel et convainquit l'école élémentaliste de venir s'y installer.

À leur mort, leur fils Johann, qui était aussi devenu élémentaliste d'Eau, hérita du titre et de la baronnie. Il n'avait pas d'enfant, mais était très ami avec l'Empereur et le Grand Théogone, qui lui devaient de nombreuses faveurs. Il parvint à faire obtenir au collège une charte permettant au Grand Maître, quelle que soit la personne élue par ses pairs, de se voir attribuer la baronnie.

Le château ne souffre pas du même genre de rivalités qui jalonnent les histoires des Collèges de Feu et d'Air. Quand Teclis lança son appel, le maître de l'époque prit la peine de garder le contact et d'entretenir de bonnes relations avec ses anciens collègues partis pour Altdorf. Cela a permis au Château d'Eau d'être le seul collège élémentaliste à avoir une influence politique ou à être pris au sérieux par les Collèges Impériaux. L'institution a continué de prospérer depuis, et travaille dur pour maintenir sa bonne réputation professionnelle.

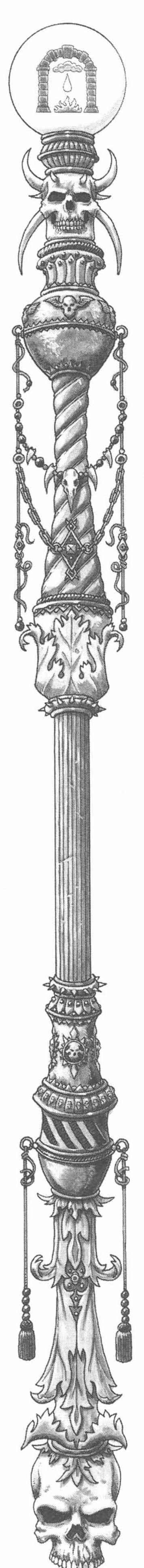
Malgré cela, les paysans des environs ont des sentiments partagés sur le fait de travailler pour les sorciers, et après quelques récentes inondations, ils ont envisagé de demander à l'Électeur de retirer la baronnie au Collège et de l'attribuer à un simple gentilhomme.

BARONNE VON TEUFEL : EDELTRAUD MAYER

Edeltraud a été unanimement élue baronne il y a cinq ans, après la mort de son prédécesseur. Elle a 48 ans et elle est l'un des maîtres du collège depuis vingt ans. Elle est grande avec des cheveux sombres, et parle d'une voix basse et douce. Sa popularité auprès des autres maîtres est en partie due à sa capacité à résoudre les disputes qui s'engagent. Originaire d'une famille rurale de la classe moyenne, son statut actuel la met mal à l'aise : elle n'aime pas se considérer comme une baronne, mais elle assume ses tâches vis-à-vis du collège et de la région. Un de ses plus grands soucis, c'est que l'Empereur a le droit de venir à tout moment. Elle n'a changé qu'une chose dans son mode de vie depuis qu'elle est détentrice du titre, elle s'est installée dans la chambre de l'ancien baron, une pièce aérée possédant une petite fontaine. Elle consacre beaucoup de son temps aux tâches administratives et à l'enseignement. Elle est loin d'être le plus puissant sorcier du château, ce qu'elle admet volontiers.

Sorcier d'Eau

Tous ceux qui réussissent l'examen d'entrée peuvent étudier au Château d'Eau, mais la plupart ne dépasseront pas les compétences et les sorts normaux de l'élémentalisme. Tout élémentaliste de niveau 3 et 4 qui est admis peut



devenir un sorcier d'Eau, à condition d'avoir acquis toutes les compétences et toutes les promotions d'un élémentaliste de niveau 3.

Notez que les personnages souhaitant devenir sorciers d'Eau doivent passer au moins 1D4 mois de formation au Château d'Eau dans le Reikland et, comme dans la plupart des collèges, ils doivent prouver aux maîtres qu'ils n'amèneront pas la disgrâce sur le collège, avant d'être autorisés à partir.



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	–	+30	+30	+30	+30	+30	–



Niveau 5 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+5	+40	–	+30	+40	+40	+40	+40	–

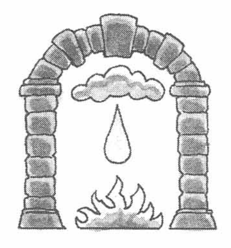
Compétences – Niveau 4 (acolyte)
Canotage
Étiquette
Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie d'Eau Niveau 4
Langue Hermétique – Arcane Elfe
Natation

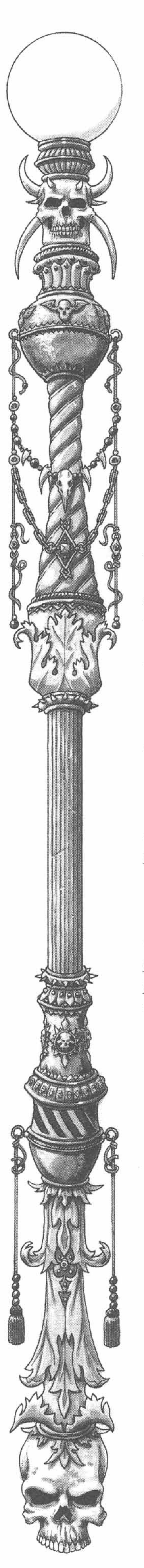
Compétences – Niveau 5 (maître)
Fabrication d'Objets Magiques
Incantations – Magie d'Eau Niveau 5
Manœuvres Nautiques
Potamologie

Points de Magie
Humains : +4D4 points par niveau
Halfelings : +2D4 points par niveau

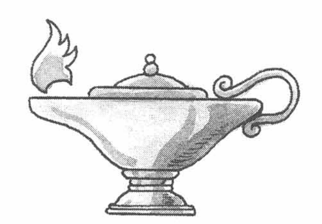
Dotations
Robes de laine naturelle teintes dans des tons bleus et verts

Débouchés
Sorcier d'Eau du niveau suivant
Illusionniste – Niveau 1
Sorcier – Niveau 2

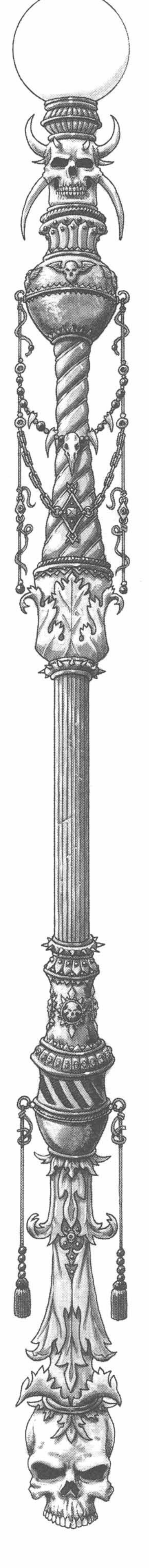




Chapitre 8



Alchimie



"Le monde physique est un monde de choses tangibles. Le monde magique est un monde d'énergies pures. Nous appelons l'application de l'énergie magique sur les objets tangibles "sorcellerie". Certains utilisent et manipulent les énergies magiques à des fins triviales sans participer à la recherche du savoir. Ce sont les vulgaires, à peine mieux que des charlatans. Certains cherchent à connaître la nature de la magie. On les appelle sorciers. D'autres cherchent à comprendre le monde physique. Ce sont les philosophes naturalistes. Les alchimistes sont ces philosophes naturalistes qui mettent à contribution les énergies de la magie dans leur quête du savoir."

– extrait de l'Introduction aux Rudiments d'Alchimie, par Achim Hase

"Le véritable but d'un alchimiste est de découvrir la pierre philosophale – celle qui transformera le plomb en or et donnera la vie éternelle."

– extrait de De Lapis Philosophorum

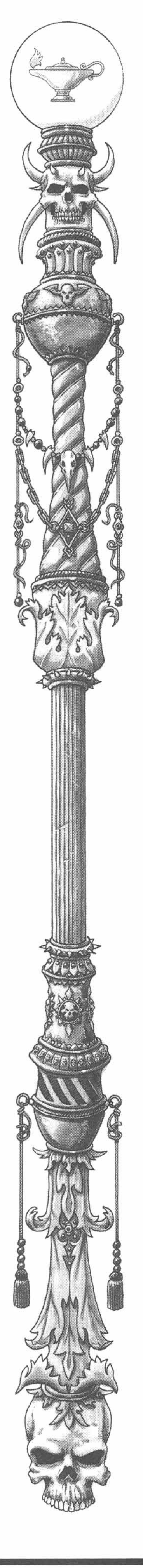
"Un alchimiste cherche à comprendre le monde naturel, à découvrir tout ce qui est à découvrir et à en dévoiler tous les secrets. Les alchimistes partagent aussi leur connaissance avec les autres chercheurs authentiques, plutôt que de l'accumuler sans rien en faire."

– extrait des Rudiments d'Alchimie

"N'est-il pas incontestable que le rêve avoué de tout alchimiste est la Vraie Transmutation? Nous constaterons certainement que la route menant à ce noble but nous oriente vers la purification des métaux, car si nous parvenons à purifier suffisamment un métal, ne va-t-il pas se rapprocher [et ressembler] à la forme idéale la plus pure du métal, c'est-à-dire l'or? Et chaque ouvrage ne devrait-il pas être orienté vers cette fin, et la recherche de l'Alkaest, le Solvant Universel?"

– extrait de De l'Anoblissement des Métaux Vils


RUSS NICHOLSON



Les alchimistes mélangent la magie et la chimie pour créer des effets qu'il serait presque impossible de réaliser avec la magie seule. Pour eux, magie et chimie sont inextricablement liées, et elles émanent du même processus. Quand ils utilisent un élément, ils sont souvent incapables de dire s'il intervient comme un composant de sort ou juste à titre de réactif chimique. Ils tendent à se comporter en scientifique pratique, estimant que la magie est une force scientifique comme les autres. Les alchimistes sont prêts à apprendre toute forme de magie qui leur est accessible, en plus de leurs sorts spécialisés.

Les alchimistes commencent par l'apprentissage, tout comme les sorciers. Quand ils sont prêts, ils vont poursuivre leur carrière dans une des universités. Dans la plupart des universités de l'Empire, l'alchimie est considérée comme un sujet sérieux et légitime. De plus, presque tous les collèges magiques de l'Empire enseignent cette matière, même si c'est rarement de manière approfondie, et cela, parce que les alchimistes sont des philosophes qui tentent, à travers la magie, de découvrir les secrets du monde naturel. *Rudiments d'Alchimie* est le livre de référence de toutes les universités, et cet ouvrage représente la base des connaissances de presque tous les alchimistes.

Il existe une différence importante entre les alchimistes et la plupart des autres magiciens du monde de Warhammer: la façon dont la population les considère. Comme leurs travaux magiques se font derrière des portes closes et qu'ils produisent non pas des effets mais des substances – souvent des substances non magiques aux usages pratiques – ils éveillent moins de peurs et de haine que leurs collègues d'autres spécialités. Les gens pensent aussi – à raison – qu'ils risquent moins d'être contaminés par le Chaos. Malgré tout, les alchimistes ne sont généralement pas très appréciés, et peu de gens choisiraient librement de vivre à côté d'un de leurs laboratoires, en raison des odeurs étranges et des explosions occasionnelles; en tout cas, ils sont moins susceptibles d'être surveillés par les répurgateurs, templiers et autres individus soupçonneux.

ÉTUDE DE L'ALCHIMIE

Comme la plupart des formes de magie, l'alchimie est enseignée par un système d'apprentissage. Toutefois, en raison de la nature intensive de la recherche alchimique, un maître peut souvent s'occuper de plusieurs apprentis en même temps. Cela entraîne parfois des situations où les étudiants les plus doués bénéficient de l'enseignement du maître, tandis que les moins compétents passent leur temps à gratter le matériel de verre taché, à concasser des minerais pour la distillation suivante et à exprimer leur ressentiment en marmonnant tout bas. Selon le maître et les élèves, l'apprentissage peut durer de deux à vingt ans.

Les alchimistes qui restent dans le monde de la recherche passent leur temps à enseigner et à étudier, comme n'importe quel autre universitaire. Ils ne se salissent pas les mains en recommençant le même processus encore et encore pour produire des composants utiles – en cas de besoin, ils laissent ces tâches à leurs apprentis. Ils préfèrent réserver leurs expériences à la confirmation de leurs théories.

Pour conserver un rôle actif et respecté dans leur communauté, les alchimistes doivent se livrer à de nouvelles recherches et tenir leurs collègues informés de ce qu'ils découvrent en rédigeant des articles ou des livres. Parfois, la publication d'une théorie entraîne une grande controverse. Un alchimiste de Nuln peut écrire un article dans lequel il affirme avoir découvert un nouveau composé, et un confrère d'Altdorf répondra par le même biais, pour réfuter cette revendication en déclarant qu'il s'agit simplement d'un alun de potassium, fabriqué d'une nouvelle manière. Puis un alchimiste de Carroburg va signaler que le nouveau composé possède des propriétés ignifugeantes qui n'avaient pas été remarquées jusque-là. Et quelque chose d'utile sortira finalement de cette découverte.

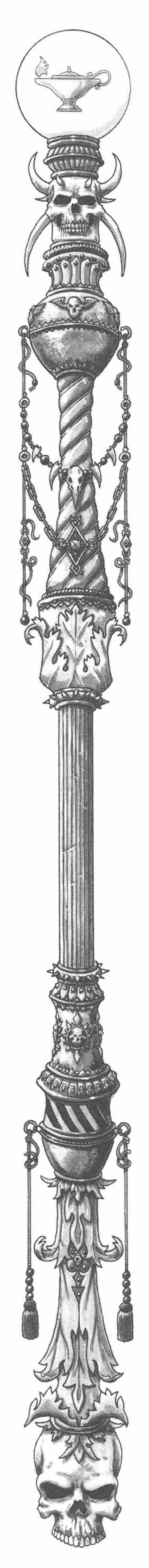
Les alchimistes se réunissent régulièrement en séminaire, généralement dans une des universités; c'est l'occasion de faire des lectures des articles récents et de discuter des théories et des découvertes nouvelles. Il peut y avoir de graves disputes sur la nature exacte et les implications des découvertes, le nombre et la forme des alambics nécessaires ou pour déterminer si tous les métaux sont vraiment composés d'un mélange de soufre et de mercure dans des proportions variables. La communauté universitaire est systématiquement divisée par au moins trois sujets, et l'opinion qu'en a une personne détermine souvent si un autre alchimiste accepte de simplement lui parler. "Seul un imbécile pourrait croire la théorie de Schroedinger sur les catalyseurs. J'ai mieux à faire que de discuter avec ce genre d'individu."

Certains alchimistes excentriques préfèrent s'installer dans leur coin pour travailler et étudier sans être supervisés par un mécène ou une université. Ils affirment presque toujours être juste motivés par le seul désir de développer leurs connaissances, et leur dégoût des rivalités dans les structures organisées. C'est vraiment le cas pour certains; les autres travaillent seuls et ne font pas de publication parce qu'ils veulent garder pour eux leurs découvertes, préférant parfois que leurs collègues ignorent le thème de leurs études. Ces solitaires peuvent perdre contact avec leurs confrères, ne publiant jamais rien, ne répondant ni articles des autres ni aux convocations. Certains sont tellement plongés dans leurs recherches qu'ils deviennent un peu fous, mais on peut dire la même chose de tous les savants, ceux qui sont versés dans la magie en particulier.

PROFESSION : ALCHIMISTE

De nombreux alchimistes en activité s'aperçoivent qu'il existe un marché lucratif: la préparation de composés destinés à la vente, et se laissent distraire de leurs études. Une fois qu'ils ont pris cette voie, leurs laboratoires ressemblent plus à des "usines" qu'à des lieux de recherche, et ils se désintéressent généralement du noble but qu'est la découverte de la nature de l'univers physique. Souvent, ces alchimistes travaillent à plein temps pour un employeur. Il peut aussi bien s'agir d'une personne que d'une organisation.

Ces alchimistes loueront hypocritement le principe de l'expérimentation et de la découverte, mais préfèrent gagner leur vie en surveillant le centre de production de leur commanditaire – fabrication de poudre à canon d'explosifs militaires, collaboration avec des métallurgistes pour le raffinage des minerais et la création de nouveaux



alliages, composition d'élixirs destinés à la vente ou création de produits chimiques destinés à l'usage domestique. Ces alchimistes travailleurs, les plus courants, sont méprisés par leurs collègues plus intellectuels.

Certains alchimistes se laissent entraîner dans des organisations plus sinistres, distillant des narcotiques puissants, des drogues et des poisons pour des maîtres clandestins. Quelques-uns se présentent comme alchimistes producteurs, mais ce n'est alors qu'une façade derrière laquelle ils poursuivent des recherches secrètes, sachant que leurs collègues ont cessé de les prendre au sérieux. Il ne sort généralement rien de bon de ce type de recherche.

Des alchimistes sont embauchés par de riches nobles espérant profiter des fruits de leurs recherches. Ces employeurs leur construisent des laboratoires et financent leurs expériences dans l'espoir d'obtenir des richesses ou la vie éternelle. Parfois, les relations entre ces deux personnes dureront des années. Dans d'autres cas, le gentilhomme perdra patience – toujours, selon l'alchimiste, alors qu'il était à deux doigts de réussir. De bonnes relations s'établissent généralement quand l'alchimiste est prêt à produire de la poudre à canon et du savon pour son patron, tout en entretenant l'espoir qu'il va réussir à fabriquer de l'or ou l'Élixir de Vie.

Tous les alchimistes doivent obtenir une licence de l'université qui a assuré leur formation, avant d'être autorisés à pratiquer. Comme ils produisent avec une régularité alarmante des vapeurs toxiques ou des explosions, de nombreuses autorités hésitent à les laisser s'installer dans une zone urbaine, quel que soit le nombre de licences dont ils disposent.

Quelques alchimistes ont abandonné le principe de l'étude du monde naturel et se servent des théories et des symboles alchimiques pour évoquer des questions mystiques. Ils utilisent le langage technique de l'alchimie pour discuter du fonctionnement intérieur de l'esprit, et peuvent pérorer pendant des heures sur "L'Alkaest de l'Expérience Humaine purifié dans l'Alambic de la Destinée" auprès de ceux qui veulent bien les écouter. Ils sont universellement méprisés par tous les autres alchimistes. Dans certains cas, ils deviennent si détestés qu'ils sont accusés de s'être tournés vers le Chaos et sont dénoncés aux répurgateurs.

Les Objectifs de l'Alchimie

Les alchimistes ayant dépassé le troisième niveau se spécialisent généralement dans un domaine de la recherche. Il n'existe que trois objectifs alchimiques respectables : la Vraie Transmutation, l'Alkaest et l'Élixir. Se spécialiser dans d'autres domaines est considéré comme vulgaire ; cela peut cependant être très lucratif. De nombreux alchimistes prétendent être à la recherche de la Vraie Transmutation, tout en consacrant l'essentiel de leur temps à fabriquer du savon qu'ils vendent aux épouses gâtées des marchands de la classe moyenne.

VRAIE TRANSMUTATION

Les alchimistes spécialisés dans la Vraie Transmutation étudient la nature, la purification et la production des métaux rares, l'or en particulier. C'est un domaine fort étroit, dans lequel le moindre soupçon d'avancée fait beaucoup de bruit et où les rumeurs de réussite des uns et des autres ne cessent de circuler. Si l'un d'eux fait une découverte utile n'ayant aucun lien avec la Transmutation, il en laisse l'exploitation à des alchimistes généralistes, préférant poursuivre sa quête du grand secret.

LE SOLVANT UNIVERSEL

Les alchimistes qui recherchent l'Alkaest ou Solvant Universel, procèdent à la purification et à la production d'acides et de bases, car ils tentent de raffiner la substance capable de tout dissoudre. Les spécialistes de ce domaine ont souvent une meilleure compréhension de la chimie pure que leurs collègues. Il est très impoli de demander à un alchimiste spécialisé dans l'Alkahest dans quoi serait conservé ce produit s'il était un jour découvert.

L'ÉLIXIR DE VIE OU PANACÉE

Les alchimistes qui recherchent l'Élixir affirment s'intéresser aux secrets de la vie éternelle et de la bonne santé, et se spécialisent dans la minéralogie et dans la création de nouvelles potions. Ils se concentrent aussi sur la distillation et sur le travail des alcools. Parfois, ils deviennent médecins ou travaillent en étroite collaboration avec les guérisseurs.

COMBUSTIBLES ET EXPLOSIFS

Ce domaine couvre la production de poudre à canon, feux grégeois et autres explosifs, et c'est celui avec lequel la majorité des gens associent d'abord les alchimistes. Les spécialistes de ce domaine sont toujours très demandés et ils trouvent facilement du travail. Ils peuvent toutefois se retrouver aussi sur les listes officielles de gens qu'il faut surveiller de près – de telles compétences sont toujours trop demandées par les dissidents.

ÉLIXIR ET POTIONS

De même que l'alchimie pure utilise des produits chimiques, de nombreux alchimistes produisent et vendent des potions dans la composition desquelles entrent des ingrédients magiques. Généralement, les alchimistes en quête de l'Élixir de Vie sont ceux qui créent les nouveaux types de potions, mais leurs collègues moins doués ou moins désintéressés peuvent tirer de bons revenus de la fabrication et de la vente de ces potions – ou, s'ils n'ont vraiment aucun talent, de la fabrication de liquides au goût immonde qu'ils affirment être des potions. La description du mode de préparation de ces composés est donnée p. 82 pour les élixirs et p. 176-181 pour les potions.

TRAVAIL DU MÉTAL

Tous les alchimistes rêvent de découvrir le secret de la Vraie Transmutation, mais les plus réalistes savent que leurs chances sont minces. Ces pragmatistes préfèrent utiliser leurs compétences pour améliorer l'affinage des métaux et pour créer de nouveaux alliages plus légers et plus résistants, destinés aussi bien à l'amélioration des lames d'épée que des engins de siège. Les meilleurs d'entre eux sont le plus souvent au service de l'armée de

l'Empire ou des forces locales d'un Électeur, et ils sont grandement estimés.

PIGMENTS, TEINTURES ET PRODUITS CAUSTIQUES

Certains alchimistes travaillent pour l'industrie textile et produisent des couleurs pour les tissus et des fixateurs. Ces derniers sont généralement à base d'alun. La composition des différentes teintures est tenue secrète et les alchimistes cherchent constamment à créer de nouvelles couleurs à partir de végétaux et de produits chimiques. La compétition entre les divers fabricants de tissus est intense. La découverte d'un éclat particulier ou d'une teinture inhabituelle peut inciter d'autres marchands à tenter de voler la formule, voire de kidnapper l'alchimiste qui l'a inventée! D'autres alchimistes méprisent cette spécialité, mais c'est un vaste domaine de recherches car chaque nouvelle couleur de teinture peut rapporter beaucoup d'argent.

PESTICIDES ET DÉSINFECTANTS

Il existe de nombreux parasites qui font le malheur des gens, et les alchimistes peuvent obtenir de bons revenus, juste en se concentrant sur les méthodes permettant de se débarrasser des rongeurs, de la pourriture sèche, des parasites des cultures, des puces et des poux. Certains se font embaucher pour fabriquer des poudres et des potions alchimiques permettant d'éliminer la vermine et les champignons, d'autres font de la recherche pour améliorer ces produits. Le problème avec la mort aux rats, ce n'est pas de produire un poison actif, mais d'en fabriquer un que le rongeur trouve appétissant. Les spécialistes de ce domaine sont mal vus par leurs collègues. Tous peuvent raconter comment des individus louches leur ont proposé d'importantes sommes d'argent pour fournir certains poisons. Aucun n'admettra jamais avoir accepté.

FABRICATION DE SAVON

Cette activité est considérée comme indigne de toute considération par les alchimistes universitaires, mais beaucoup de leurs collègues travailleurs trouvent très rentable de produire des savons de haute qualité à partir de potasse ou de soude, de graisse animale et de parfums. En période de vaches maigres, même de savants alchimistes très sérieux se sont parfois abaissés à produire du savon pour avoir de quoi vivre, tout en sachant qu'ils seraient la risée de tous si leurs collègues l'apprenaient.

Le Laboratoire

À: Conseil de la Ville de Carroburg
De: Suldrek l'Alchimiste

Honorables Messires,
Je dois protester vigoureusement contre l'avis d'expulsion que vous m'avez envoyé concernant ma maison et mon laboratoire de la Place du Tanneur.

Je loue la maison nommée "La Loge de l'Alchimiste", occupée par des alchimistes depuis des générations, depuis plus d'un an, sans incident. J'ai payé l'intégralité de mes taxes. Vous affirmez ne plus vouloir d'alchimistes qui vivent ou travaillent à l'intérieur de la cité, pour des raisons de "sécurité générale". Je m'empresse de vous assurer que vos craintes sont sans fondement.

Pendant toutes les années où j'ai exercé cette profession, je n'ai jamais produit d'explosion dont les effets se sont fait sentir en dehors des murs de ma propre maison. S'il est arrivé une fois que quelques fumées ont provoqué de légères nausées chez certains voisins, elles se sont rapidement dissipées et j'ai proposé de leur vendre des potions curatives à un prix extrêmement réduit. Depuis, j'ai fait installer une cheminée – à mes propres frais – mesurant 6 m de plus que le toit le plus proche. En outre, il a été communément noté qu'avoir un alchimiste dans sa localité réduit de manière importante la prolifération des parasites. Certaines personnes peuvent se plaindre de l'odeur, mais comme le remarquaient beaucoup de mes collègues, ceux qui se plaignent sont souvent aussi les meilleurs clients.

Je vous prie sincèrement de bien vouloir reconsidérer votre décision.

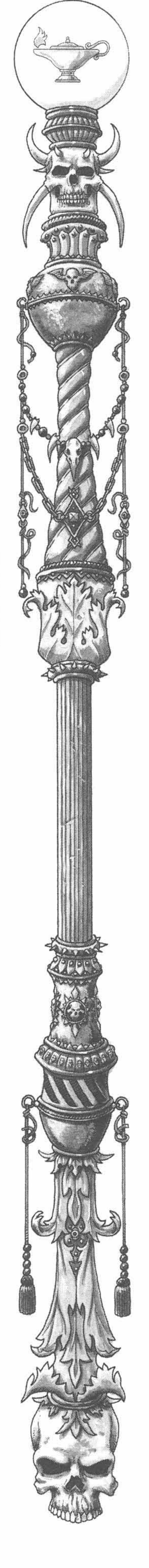
Sincèrement vôtre,
Suldrek l'Alchimiste

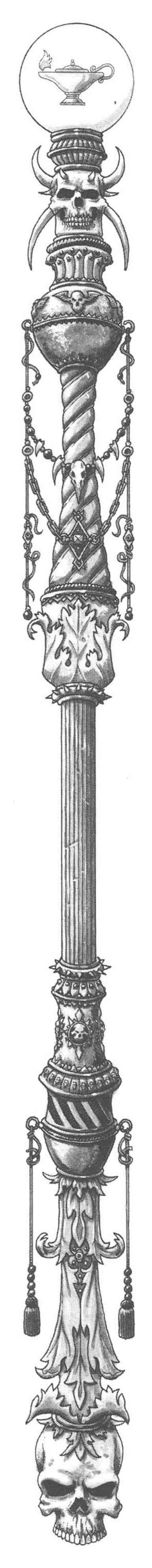
Les alchimistes ont besoin d'un laboratoire dans lequel ils peuvent expérimenter ou préparer leurs potions et leurs distillations. Loin de son atelier, l'alchimiste est limité à ce qu'il peut préparer à l'avance et emporter. Beaucoup d'entre eux ne quittent leurs locaux qu'à contrecœur et vivent pratiquement dedans. En fait, certains le font effectivement – ou, du moins, dans de petites pièces adjacentes.

La plupart rêvent d'avoir leur propre laboratoire bien équipé, mais très peu peuvent se permettre un tel luxe. Certains s'attachent à une université, où ils partagent un laboratoire de bonne qualité avec des collègues, mais cela entraîne souvent des disputes et des accusations de sabotage, et parfois – comme dans le cas de la querelle entre Gerber et Grafstrorm à Middenheim – on voit des alchimistes éclater de manière inattendue dans des lieux publics.

D'autres ne cessent de voyager, tentant de trouver un mécène suffisamment riche et crédule pour financer leurs expériences. Ces alchimistes vagabonds possèdent généralement une carriole, chargée de tous les équipements qu'ils ont accumulés au fil des ans. Ce véhicule peut être transformé en laboratoire de voyage dans un minimum de temps. D'autres ont pour seuls biens les vêtements (roussis) qu'ils ont sur le dos, ayant été contraints de fuir un commanditaire irrité après un accident malheureux.

Certaines villes ont adopté une réglementation interdisant la pratique de l'alchimie dans leur enceinte. Bien que les alchimistes l'admettent rarement, cette réglementation est pleine de bon sens dans les quartiers urbains très peuplés. Dans les cités où les magiciens et leurs fidèles ont une forte influence sur le conseil local ou sur le dirigeant, comme la Guilde des Sorciers et des Alchimistes de Middenheim, les chercheurs sont généralement autorisés à travailler en ville. Dans d'autres lieux, ils peuvent être contraints de faire leurs expérimentations dans les bas quartiers, en secret, voire en dehors des murs de la ville où les odeurs et les feux ne peuvent guère faire de mal.





Les alchimistes qui vivent à la campagne sont très rares, en raison de la difficulté de se procurer les fournitures nécessaires, mais aussi parce qu'ils risquent plus d'être accusés par des paysans de gâter les récoltes ou d'effrayer le bétail. La différence entre la Peste de Nurgle et l'empoisonnement accidentel de la nappe phréatique du village importe peu aux paysans malades – l'un et l'autre sont considérés comme maléfiques et risquent d'entraîner le lynchage de la personne jugée responsable, que ce soit un démoniste ou un alchimiste.

La plupart des alchimistes préféreraient concevoir leurs laboratoires ; malheureusement, seuls les plus riches en ont l'occasion. L'organisation des laboratoires universitaires est généralement la même depuis des générations. Certaines villes possèdent des maisons d'alchimistes, bâties des décennies plus tôt pour quelqu'un mort depuis longtemps et qui sont ensuite transmises de praticiens à praticiens. Parfois, les alchimistes n'ont l'occasion de concevoir un laboratoire que lorsque le précédent explose et qu'il doit être entièrement reconstruit.

Les laboratoires sont généralement des salles longues et bien éclairées. Certains possèdent des rangées de fenêtres et, parfois, des lucarnes pour laisser entrer le plus de lumière possible et pour évacuer les importantes vapeurs toxiques qui envahissent régulièrement les locaux. L'image stéréotypée de l'alchimiste travaillant dans une cave sombre est totalement fausse, car ce serait bien trop dangereux et seuls de sombres desseins pourraient justifier un tel risque, bien sûr. On y trouve toujours des tables de travail et au moins un fourneau. S'il n'y a qu'un fourneau, il est toujours du type "double", permettant de chauffer les métaux devant être purifiés. Un laboratoire bien conçu dispose d'une bonne ventilation, mais ne perd jamais son odeur chimique désagréable caractéristique.

Les laboratoires disposent généralement d'étagères chargées du matériel alchimique. Généralement en verre ou en céramique, cet équipement est fabriqué par l'utilisateur en personne ou spécialement commandé à un artisan qualifié. Il comprend, entre autres : creusets de terre, soufflets, chaudrons de cuivre et de bronze, collection de distillateurs, mortiers et pilons, un alambic au moins, un bassin d'eau et un bassin de cendres, une lampe extrêmement puissante, des plats, vases à bec, bocaux, fioles, filtres, tamis, une poche de fonderie, des baguettes à mélanger et des pinces de tailles diverses. On y trouve également des bouteilles de verre renfermant des produits chimiques, sous forme de liquides, d'onguents et de poudres. Bien sûr, pour un alchimiste travailleur, cette énumération ne constitue que l'équipement strictement minimum.

En outre, tous les laboratoires disposent d'une étagère remplie de livres et de copies des dernières publications, généralement installée très haut sur le mur pour être le plus loin possible des éventuels incidents. Tous ces livres sont manuscrits – ils représentent un marché trop limité pour justifier le coût de l'impression – ce sont des volumes rares qui peuvent se vendre des centaines de couronnes. Parmi les ouvrages de chimie les plus recherchés figurent :

Note sur les Arts Divers
Recettes de Colorants
Le Livre de Feux pour L'Embrasement des Ennemis
Des Ingrédients de la Médecine
Les Sept Types de Fourneaux
L'Œil de la Manticore : Potions et Alchimie
Dix-Sept Ans à la Recherche de l'Alkaest

Un laboratoire installé dans une carriole sera naturellement beaucoup plus petit ; les casiers installés le long des murs renferment potions et réactifs et les empêchent de se renverser pendant les soubresauts du véhicule. De l'extérieur, la cheminée du petit fourneau de fer donne l'impression d'avoir affaire à une caravane de gitans. Il faut généralement au moins une heure pour que ce genre de laboratoire mobile soit prêt à fonctionner, car l'essentiel de l'équipement est mis à l'abri dans des placards pour l'empêcher de se briser. C'est la même chose quand le travail est fini – il faut une bonne heure pour tout ranger, afin d'éviter les risques de casse pendant les déplacements.

Composés Alchimiques

Bien que l'essence de l'alchimie soit la recherche, les personnages joueurs alchimistes vont plutôt se servir de leurs compétences pour fabriquer des substances utiles. Après tout, interpréter un personnage qui passe des années dans un laboratoire finirait par être extrêmement ennuyeux.

Ingrédients

Les alchimistes disposent de plusieurs méthodes pour se procurer leurs ingrédients. Certains sont très faciles à obtenir. Pour quelques-uns, ils les trouvent et les préparent eux-mêmes. Ils en obtiennent d'autres auprès de sources spécialisées, comme les mines. Les universités disposent généralement d'un laboratoire réservé à la purification des ingrédients ; les collèges spécialisés dans l'enseignement de la magie ont presque toujours un stock de produits qu'ils donnent ou vendent aux étudiants. Quelques-unes des rares boutiques magiques de l'Empire vendent aussi des ingrédients alchimiques.

Reconnaître et préparer des ingrédients alchimiques est une des premières choses enseignées aux apprentis. Ils apprennent à identifier diverses substances grâce à cinq critères : la couleur, la texture, le poids, la translucidité et le goût, pour des centaines d'ingrédients différents, à la fois dans la forme "intérieure" ou "pure" et dans la forme "superficielle". De nombreux apprentis s'empoisonnent avant de savoir quelle est la bonne dose nécessaire pour le test de goût. Et effectivement, il n'est pas rare que des alchimistes meurent lentement d'empoisonnement, après des années d'exposition aux infimes quantités des différents composés qu'ils ingèrent. (Ceux qui survivent développent une Immunité contre le Poison. Les alchimistes peuvent acheter cette compétence à tout moment contre 100 PE, sans avoir besoin du test d'**Int** normalement obligatoire pour les compétences libres.)

Les règles suivantes restent assez abstraites, pour ne pas entrer dans des détails interminables sur les types et les proportions d'ingrédients utilisés dans les composés alchimiques.

Pour les joueurs et les MJ désireux d'enrichir leur jeu de rôle, voici une liste d'ingrédients alchimiques que le spécialiste peut marmonner en présence du non-initié :

Acide Nitrique	Orpiment
Ammoniaque	Potasse
Antimoine	Pyrite
Arsenic	Réalgar
Chaux	Salpêtre
Cinnabre	Sel ammoniac
Eau Régale	Sel d'alun
Étain	Soude
Galène	Soufre
Litharge	Tartre
Lithium	Vif-argent
Magnésium	Vitriol

Sorts

Les alchimistes ont accès à des sorts spéciaux avec lesquels ils fabriquent des ingrédients alchimiques. Ils sont conçus pour servir en laboratoire, mais peuvent être utilisés en toutes sortes d'occasions, avec comme seules limites l'imagination de l'enchanteur et le bon vouloir du maître de jeu. Ces sorts figurent p. 221-222.

Fabrication de Composés

Pour produire un composé alchimique, il faut disposer d'un laboratoire entièrement équipé. Dans chaque type de composé présenté ci-après, une rubrique indique des Sorts, le Coût et le Temps. L'alchimiste doit connaître les sorts indiqués (ou y avoir accès par un parchemin, en engageant un sorcier, etc.), et le coût doit être payé avant le début du processus. Quand le travail dans le laboratoire commence, l'alchimiste doit être présent jusqu'à la fin. Les sorts doivent être lancés avec succès, l'alchimiste doit réussir deux tests de Chimie (sous l'**Int**). Si l'un des tests échoue, il faut recommencer depuis le début. Si les deux sont ratés, les ingrédients sont consommés sans produire de composé utilisable. Sur un 99-00, tout explose, avec les effets d'un Combustible ayant un Niveau de Force de 1D8-1D4 (voir ci-dessous), où même un résultat négatif entraînera la destruction de tous les ingrédients et de l'équipement utilisé.

Création hors d'un Laboratoire

Il est possible d'organiser un laboratoire itinérant qui s'adapte à l'arrière d'une carriole. Le caractère minimaliste du laboratoire entraîne une pénalité de -10 aux tests de Chimie pour la fabrication de composés alchimiques.

Si un alchimiste tente de fabriquer des composés chimiques sans laboratoire, les pénalités aux tests de Chimie seront déterminées par le MJ, et pourront aller de -20 dans une cuisine bien équipée à -50 dans un campement avec un feu de bois.

Types de Composés

Les composés alchimiques sont divisés en plusieurs catégories. Certaines seront sans doute plus utiles à des alchimistes aventuriers que d'autres. On considère que la plupart des PJ ne vont pas s'intéresser à la fabrication du savon ou des teintures, mais le MJ peut utiliser ces compétences pour des PNJ.

Les alchimistes peuvent étudier un type de composé à chaque niveau de leur carrière après l'apprentissage. De plus, ils peuvent étudier d'autres composés à n'importe quel moment, en assimilant chaque nouvelle source d'intérêt à l'apprentissage d'une compétence libre (voir **WJRF**, p. 93).

Acides et Bases

Ce sont des liquides (et parfois des gaz) qui brûlent la personne ou l'objet avec lequel ils entrent en contact. Ils ont toutes sortes d'usage, la plupart consistant à provoquer des dommages. Une bouteille d'acide peut être vidée sur une corde pour la ronger, lancée à travers une pièce pour qu'elle se casse avec des effets dévastateurs sur un ennemi. La quantité de dommages infligés par un acide ou une base dépend du Niveau de Force (NF) de la substance. Les proportions sont :

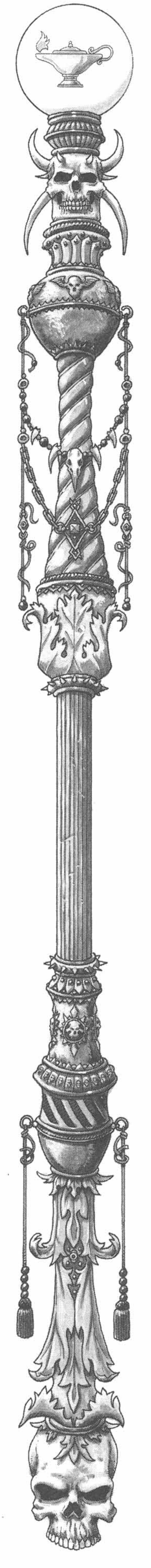
Niveau de Force	Dommages
1	1 coup de **F** 3
2	1 coup de **F** 5
3	2 coups de **F** 3
4	2 coups de **F** 5
5	3 coups de **F** 3
6	3 coups de **F** 5

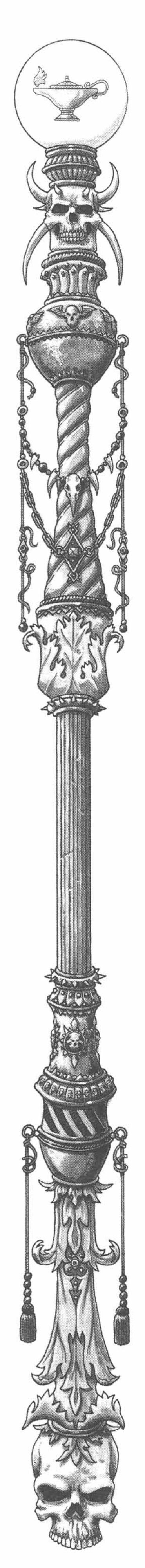
Les dommages infligés sont calculés pour 1/4 de litre d'acide versé sur une zone de 0,1 m² ou lancé sur une personne. S'il est répandu sur une plus grande surface, l'acide aura des effets moindres, le MJ étant seul juge. Il ne peut toutefois pas être "concentré" pour augmenter ses effets.

Quand il décide des effets obtenus, le MJ doit tenir compte de la substance attaquée. Les matériaux comme le bois ou la pierre ont leur propre Résistance (se référer à la table "Se Frayer Un Chemin À travers Les Murs", **WJRF**, p. 77), et la quantité de dommages qu'ils peuvent subir avant d'être détruits dépend de leur épaisseur, avec une moyenne de 1 **B** pour 2,5 cm. Les armures sont rongées aussi bien par les acides que par les bases, et perdent 1 PA pour chaque point de blessures dont elles protègent leur porteur. Certaines matières, comme le tissu, le papier ou le parchemin, sont considérées comme n'ayant ni Résistance ni point de Blessures.

Suldrek doit fabriquer un acide modéré destiné à un bijoutier local. Il décide qu'un Niveau de Force 2 est suffisant. Pour lancer le processus de fabrication, Suldrek a besoin d'ingrédients valant 100 CO, et devra travailler pendant 16 heures. Le cœur serré, Suldrek réalise qu'il ne restera pas grand-chose de la commission du bijoutier une fois déduits les frais de fabrication.

Notez que les acides et les bases se neutralisent s'ils sont mélangés. Toutefois, les bases ne peuvent pas annuler les dommages infligés par un acide (et réciproquement) ; si l'un des liquides est versé alors que l'autre a cessé d'agir, il inflige simplement des dommages supplémentaires.





SORTS, COÛT ET TEMPS

Les sorts *Chaleur*, *Création du Vide* et *Pression* sont nécessaires pour fabriquer des acides et des bases. Un quart de litre de produit requiert 50 CO d'ingrédients et 8 heures de travail.

Élixirs

Ce sont des liquides qui, après absorption, provoquent des changements chez celui qui les a avalés. Ils sont souvent utilisés pour soigner ou pour augmenter temporairement des caractéristiques, mais peuvent aussi servir à des fins néfastes. Ils ont certaines ressemblances avec les potions, mais leur nature est avant tout chimique, bien que les effets d'un élixir puissent être annulés par des sorts qui détruisent ceux de la magie. Ces élixirs sont des sous-produits de la recherche de l'introuvable Élixir de Vie, ce qui ne les empêche pas de rendre d'importants services.

Chaque élixir possède un Niveau de Force, qui indique à quel point il peut modifier la caractéristique concernée :

Niveau de Force	Effet sur la Caractéristique (sans effet sur l'Attaque)
1	+3/+0 ou -3/-0
2	+6/+1 ou -6/-1
3	+9/+1 ou -9/-1
4	+12/+1 ou -12/-1
5	+15/+2 ou -15/-2

Jusque-là, aucun alchimiste n'a réussi à fabriquer un élixir ayant un Niveau de Force supérieur à 5, même si beaucoup d'entre eux continuent d'essayer. Quand il fabrique un élixir, l'alchimiste doit préciser à l'avance quelle sera la caractéristique affectée, et si la modification sera positive ou négative. Les élixirs reçoivent généralement des noms évocateurs (par exemple, "l'Élixir de Force Constante et Inusable de Suldrek Le Sage") selon la caractéristique qu'ils changent, et dans quelle direction, comme suit :

Caractéristique	Effet Positif	Effet Négatif
Déplacement	Accélération	Ralentissement
Capacité de Combat	Combativité	Défaitisme
Capacité de Tir	Précision	Imprécision
Force	Force	Faiblesse
Endurance	Endurance	Épuisement
Blessures	Robustesse	Fragilité
Initiative	Initiative	Apathie
Dextérité	Adresse	Maladresse
Commandement	Commandement	Incompétence
Intelligence	Intelligence	Stupidité
Calme	Bravoure	Lâcheté
Force Mentale	Forte Volonté	Manque de Volonté
Sociabilité	Charisme	Répulsion

Une fois avalé, un élixir agit pendant 1D6 x 5 tours (de 10 à 30 minutes) puis les effets se dissipent. Quelles que soient les caractéristiques de celui qui absorbe l'élixir, aucune ne peut dépasser 99/9 ni être réduite en dessous de 0.

IDENTIFICATION DES ÉLIXIRS

Seul un alchimiste peut identifier un élixir non étiqueté, et il doit réussir un test d'**Int** pour y parvenir. En cas d'échec, il n'a aucune idée de ce que c'est; en cas d'échec sur un résultat multiple de 11 – à la discrétion du MJ – il fait une erreur d'identification.

ASSOCIATION DE PLUSIEURS ÉLIXIRS

Il peut être très dangereux de boire un second élixir pendant que le premier est encore en train d'agir. Quiconque se livre à cette expérience doit immédiatement faire un test de *risque*. Il peut ajouter les niveaux des alchimistes ayant fabriqué les élixirs à son pourcentage de chances, et 15 points supplémentaires s'il s'agit d'une seule et même personne. En cas d'échec, aucun des élixirs ne fonctionne (les effets du premier disparaissent), le sujet perd 1 point de Blessures par tranche de 10 points de la marge d'échec et il constitue une cible *inerte* pendant 2D4 tours au cours desquels il souffre d'atroces douleurs à l'estomac.

SORTS, COÛT ET TEMPS

Les sorts *Chaleur*, *Refroidissement* et *Pression* sont nécessaires pour la fabrication des élixirs. La confection d'une dose d'un élixir requiert 50 CO d'ingrédients et 8 heures de travail par Niveau de Force.

Savons

La fabrication de savon est un bon moyen de gagner sa vie, mais probablement guère utile dans le jeu. La plupart de ces fabricants seront des PNJ alchimistes. Cependant, si un PJ souhaite se livrer à cette activité, en voici les règles :

SORTS, COÛT ET TEMPS

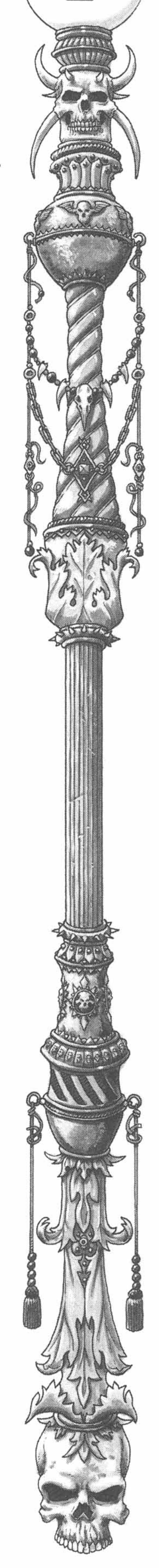
Les sorts *Chaleur* et *Refroidissement* sont nécessaires pour la fabrication des savons. Un lot de 20 pains de savon requiert 8 heures de travail et 1 CO d'ingrédients. Le savon est un article de luxe et un pain de savon de bonne qualité se vendra auprès de la classe supérieure entre 5/- et 10/-.

Pigments

La fabrication de pigments et d'encres est un bon moyen de gagner sa vie, mais probablement guère utile dans le jeu. La plupart de ces fabricants seront des PNJ alchimistes. Cependant, si un PJ souhaite se livrer à cette activité, en voici les règles :

SORTS, COÛT ET TEMPS

Le sort *Chaleur* est nécessaire pour la fabrication des pigments. Une bouteille de teinture pour tissu (suffisante pour une grande robe ou un costume) ou une bouteille d'encre requiert 8 heures de travail et 3/- d'ingrédients. Cette bouteille se vendra ensuite 5/-.



Poisons

Les règles concernant la fabrication et l'utilisation des poisons sont données dans le livre de règle **WJRF**, pages 81-82.

Combustibles

Les substances combustibles comprennent la poudre à canon ainsi que toute une gamme d'autres produits chimiques à combustion rapide ou d'explosifs. On s'en sert souvent pour fabriquer des bombes incendiaires, mais aussi pour provoquer des explosions (dans l'exploitation minière) et elles sont, bien sûr, utilisées pour les armes à feu et les canons. La plupart des explosifs les plus puissants sont instables et peuvent sauter s'ils sont secoués, remués, en cas de choc ou de chute.

Les combustibles ont un Niveau de Force qui affecte la quantité de dommages infligés et la zone d'effet de l'explosion, comme suit:

Niveau de Force	Zone d'Effets
1	3 mètres
2	4 mètres
3	5 mètres
4	6 mètres
5	7 mètres
6	8 mètres
7	9 mètres
8	10 mètres
9	11 mètres
10	12 mètres

La Force Effective (FE) du combustible est égale à son Niveau de Force (NF).

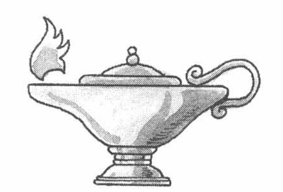
Un combustible ayant un Niveau de Force supérieur à 6 est par nature instable. S'il est soumis à de brusques changements de température (plus de 10° centigrades – que ceux qui utilisent les sorts *Zone de Chaleur* et *Zone de Froid* prennent garde!) ou si on le laisse tomber, il y a 30% de chances pour qu'il explose.

Il est possible d'augmenter de 50% la zone d'effet d'un combustible en utilisant deux charges en même temps (trois charges l'augmentent de 100%, 4 de 150%, etc.). Cela ne change pas la Force Effective de l'explosion résultante.

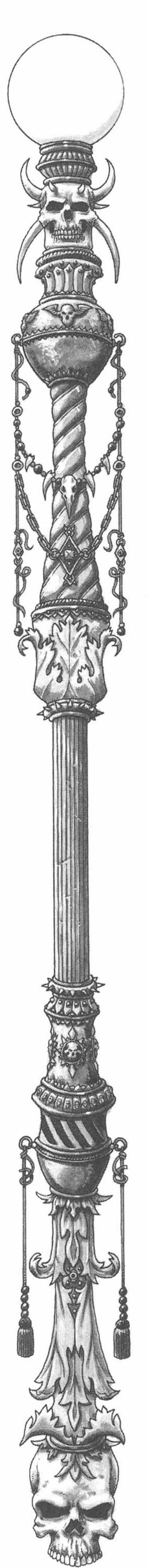
Les règles concernant les combustibles devraient être utilisées en association avec celles qui sont appliquées aux bombes explosives (**WJRF**, p. 127), en particulier quand ils sont lancés sur des cibles.

SORTS, COÛT ET TEMPS

Les sorts *Projectiles Enflammés* et *Pression* sont indispensables pour fabriquer 3 kg de combustible, ce qui est à peu près suffisant pour deux bombes. La fabrication nécessite 150 CO d'ingrédients et dure 1 heure par niveau de Force.



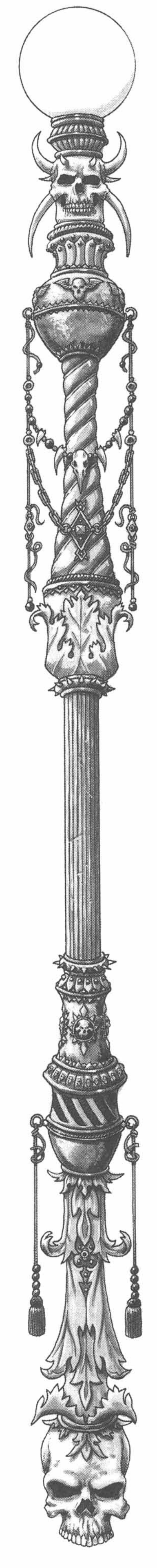

R.G.
01.



Chapitre 9



Magie de Glace



Leissel resserra le manteau en peaux d'ours autour de son corps frissonnant mais ce n'étaient pas les vents de Kislev qui la faisaient trembler. Elle ne s'était jamais sentie si nerveuse. Elle avait douze ans et c'était le jour le plus important de sa vie.

Elle lança à son père un regard chargé d'anticipation anxieuse. Il lui sourit à travers son épaisse barbe noire couverte de givre. Le bûcheron la rassura. "Ne t'inquiète pas, mon enfant. Aujourd'hui, tu couvres d'honneur notre famille et tu devrais en être fière. Il est rare qu'une enfant d'aussi basse extraction soit choisie pour apprendre les connaissances antiques."

"J'ai honte de l'admettre, papa, mais j'ai peur," répondit la fille. "J'espère que je ne vous ferai pas honte, à toi ou à mère."

Le bûcheron entoura d'un bras puissant les épaules de Leissel et la serra très fort contre lui. "Cela n'arrivera jamais, ma fille," dit-il, l'air radieux. Leissel tourna son regard vers la forêt de sapins couverte de neige et les lointains pics glacés des Montagnes du Bout du Monde. Une rafale de neige soudaine obscurcit un instant la vision de la jeune fille. Après avoir chassé les flocons en clignant des yeux, Leissel fut surprise de voir un traîneau tout sculpté s'arrêter devant eux, les deux chevaux d'attelage à l'épaisse toison piétinant le sol glacé, les naseaux tout fumants.

Parmi les peaux de loups blancs était assise une femme au visage de faucon, les traits anguleux possédés d'une étrange beauté prédatrice. Mais ce qui frappait le plus, c'était sa peau de marbre d'un bleu glacé.

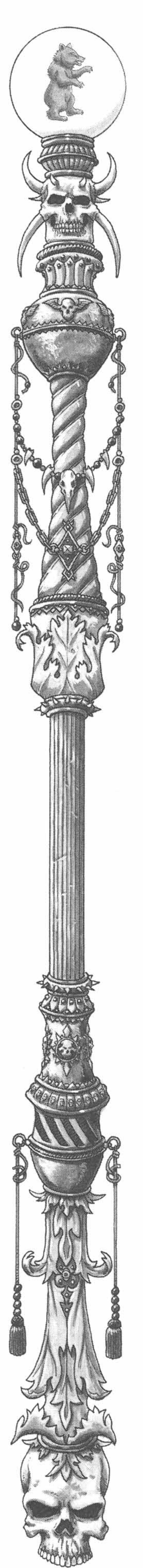
"Elle conserve vraiment l'hiver dans son cœur," murmura le père de Leissel d'un ton ébahi.

"Viens, mon enfant," dit la chaman, s'exprimant pour la première fois depuis sa brusque arrivée, "et assieds-toi à côté de moi." Après un bref instant d'hésitation, la jeune fille fit ce qu'on lui demandait. Les fourrures qui l'enveloppaient étaient très chaudes, mais il émanait un froid glacial du côté de la femme assise à côté d'elle. "Fais tes adieux, car il est temps que nous reprenions la route."

"Au revoir, père. Dis à mère que je l'aime," balbutia Leissel, la voix tremblante.

"Au revoir, ma petite Leissel." s'écria le bûcheron alors que le chaman lançait les chevaux d'un claquement de rênes. "Pense de temps en temps à tes parents."

Leissel voulut se tourner pour faire signe à son père, mais en bougeant, elle vit un sourire sur le profil aquilin de la chaman et s'arrêta, paralysée. C'était un sourire qui disait: maintenant tu es une des nôtres, et l'homme que tu laisses derrière toi n'est qu'un bûcheron, rien de plus. Leissel n'acheva pas son mouvement. Tandis que le traîneau prenait de la vitesse, elle regarda droit devant elle dans la neige et commença à sentir son cœur devenir froid.



La magie de Glace est aussi sauvage et puissante que l'hiver. C'est un art antique et vénéré, né des blizzards tourbillonnants du nord et des rudes pouvoirs élémentaux de l'hiver. La voie du chaman kislévite est considérée comme un appel sacré, comme le devoir de protéger le nord contre les pressions incessantes du Chaos. Des enfants, principalement des filles, sont emmenés à un très jeune âge et endoctrinés dans l'art de l'hiver. Quand quelqu'un s'engage sur la voie de la magie de Glace, il change définitivement, adoptant des aspects de l'hiver tandis que le pouvoir de la glace et du froid s'insinue en lui.

Un peu comme la magie de Jade, la magie de Glace est une force totalement liée aux saisons, déclinant et s'amplifiant de solstice en solstice. De plus, elle est fortement liée au nord proprement dit – la force d'un chaman est d'autant plus grande qu'il est proche des steppes gelées, et elle s'affaiblit s'il est amené à voyager vers des régions plus méridionales.

Histoire de la Magie de Glace

Les steppes balayées par le vent de Kislev ont toujours constitué un environnement rude, surtout en hiver, quand les bises glaciales venues des Terres Incultes du Nord soufflent sur les plaines. Pour les Gospodars, peuple de nomades de cette région, l'hiver était un ennemi aussi féroce que le Chaos, et tout aussi redouté. Il n'apportait que le froid et la faim – une succession de mois pendant lesquels rien ne poussait, les rivières étaient gelées et la terre était couverte de neige. C'était alors que les loups, les peaux-vertes et les hommes-bêtes s'abattaient sur les troupeaux des tribus, ravageant leurs habitations hivernales, s'emparant du peu de nourriture qu'elles possédaient. L'hiver était une période sinistre, une période où les gens priaient les dieux pour qu'arrive le dégel printanier et qu'apparaissent les premières pousses vertes dans la neige.

Mais quelques femmes des tribus Gospodars, des sages, prirent conscience du pouvoir que l'hiver apporte – l'énergie de la glace et du froid. Si elles pouvaient maîtriser cette force afin de la mettre à leur service, elles pourraient riposter contre les loups qui ravageaient les troupeaux et contre les gobelins qui volaient les enfants. Pendant des siècles, les chamans des Gospodars étudièrent l'hiver et ses voies, transmettant leur savoir à leurs filles, parvenant lentement à comprendre et finalement à contrôler le rude pouvoir de l'hiver. Avec le temps, l'ensemble de leur savoir mystérieux et de leurs pouvoirs fut nommé les énergies de la magie de Glace.

Leurs pouvoirs magiques augmentèrent progressivement, et leur puissance politique fit de même, jusqu'au moment où les Reines Kahn se mirent à régner sur les tribus éparpillées des Gospodars – par la manipulation des forces terrifiantes de l'hiver, ces puissantes enchanteresses maintenaient leurs ennemis à distance et faisaient se soumettre leurs rivaux. Il y a plus d'un millier d'années, quand les Gospodars se sédentarisèrent pour fonder le royaume de Kislev, ce fut sous l'impulsion des Reines Kahn et de leurs fidèles. Même de nos jours, où des tsars et des tsarines règnent sur Kislev, les chamans bénéficient encore d'un grand respect et ont une grande influence politique sur les familles dirigeantes. Les femmes jouissent toujours d'un pouvoir et d'un respect formidables parmi les communautés kislévites.

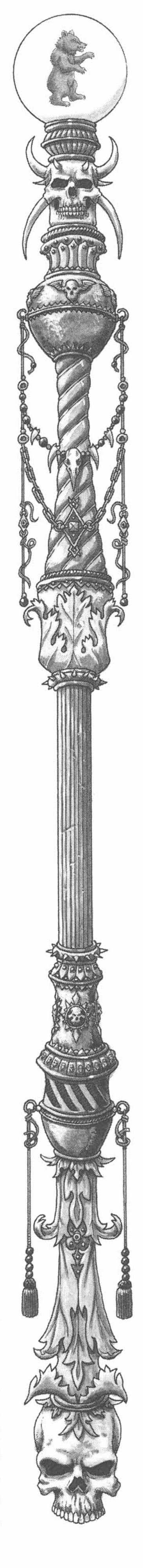
La Vie d'un Magicien de Glace

Les chamans de la magie de Glace ne sont ni des érudites ni des lettrées; elles ne sont pas plus des prêtresses ou des dirigeantes. Elles sont simplement des gardiennes et des conseillères, et pourraient être assimilées aux sages que l'on trouve dans de nombreux villages de l'Empire, sauf que les sorcières des bocages ne disposent pas des mêmes pouvoirs et qu'elles ne suscitent pas le même le respect. Les chamans constituent une part importante des communautés kislévites et représentent un lien non seulement avec leur histoire mais aussi avec leur terre, les saisons et le froid, au cœur même de l'existence kislévite. Toutefois, cela ne signifie pas que les gens ne les craignent pas. Le titre "chaman" est honorifique: les sorcières de glace ne sont pas mêlées aux croyances locales et elles ne jouent aucun rôle religieux. Les prêtres d'Ulric, de Taal et des cultes des esprits locaux les considèrent de la même manière que le font les autres gens, mais il leur arrive parfois de demander à l'une d'elles de les conseiller ou de les assister pour régler un problème qui se pose à eux.

De nombreuses chamans vivent dans les villes et les villages, où elles conseillent les dirigeants et interviennent au titre d'émissaires ou de négociatrices. Ce ne sont pas des diplomates, mais elles sont respectées pour lur franchise et pour leur loyauté indiscutable envers le tsar et la terre. D'autres vivent dans des huttes dans les forêts gelées ou sur la toundra, perfectionnant leurs arts mystérieux et défendant le pays contre les forces du Chaos. Toutes les chamans passent au moins un mois par an en pleine nature. Ce séjour est plus long quand elles forment une apprentie. Ce sont généralement des solitaires: la froidure affecte leur personnalité et elles n'apprécient guère la compagnie et la conversation, en particulier avec leurs semblables. Les magiciennes de glace se rencontrent rarement; quand cela se produit, c'est généralement pour d'importantes raisons, et les réunions sont brèves et sans digression.

Si les chamans kislévites sont respectées pour leur pouvoir et recherchées pour leur sagesse, elles n'ont guère d'amis. Il est rare de les voir se marier, et c'est toujours pour des raisons politiques, pour établir un lien entre deux familles, deux factions, deux régions ou deux tribus. Même alors, la chaman ne restera avec son mari que le temps de lui donner une descendance, puis elle repartira en quête d'une plus grande sagesse dans le nord. Les enfants seront élevés par des parentes et, s'il s'agit de filles, préparées à un futur apprentissage. Ces enfants ne connaîtront jamais leur mère comme telle, uniquement comme un maître chamanique.

En raison du respect qu'elles inspirent dans leur propre société, les chamans de la magie de Glace ne se voient imposer aucun système de licence. Si elles veulent voyager dans l'Empire, elles peuvent obtenir des papiers qui leur permettent de circuler sans problème, mais elles évitent autant que possible ce genre de déplacement. Dans l'Empire, les gens se méfient des chamans kislévites, en partie en raison de leur apparence irréelle et surnaturelle.



Selon une rumeur du monde paysan, elles obtiennent leurs pouvoirs en se faisant percer le cœur avec un glaçon, lequel les empêche de ressentir les émotions humaines, et cette légende est souvent raccourcie par l'expression "mains froides, cœur froid". Même si les autorités ne les persécutent guère, la population se méfie d'elles et les craint.

La Magie de Glace et la Société

Connues de la plupart des gens sous le nom de "sorcières de Glace", les chamans kislévites baignent dans la superstition en raison de leur étrange apparence et de leurs manières encore plus étranges. On raconte beaucoup d'histoires sur elles, qui ne reposent sur rien et qui sont surtout des contes destinés à impressionner les enfants. Tous les enfants kislévites ont tremblé dans leur lit, au moins une fois dans leur vie, terrifiés à la pensée que la sorcière de Glace viendrait les chercher s'ils n'étaient pas sages. Bien qu'aucun adulte ne soit prêt à admettre croire à ces histoires pour enfants, tous se méfient néanmoins des magiciennes de Glace.

Toutes les chamans n'ont pas le même penchant pour la solitude. Certaines apprécient le contact social, un rappel de l'époque où elles représentaient une part dynamique et vitale de la culture et de la société des Gospodars. Certaines cultivent l'art de la politique et de la diplomatie, préférant les territoires qui chevauchent les zones civilisées. Elles acquièrent une influence importante à la fois sur le plan local et à la cour du tsar, en arbitrant les disputes et même en déterminant la politique étrangère. Parfois, une chaman s'intéressant à la politique se verra demander par le gouvernement de se rendre à titre d'émissaire dans l'Empire ou vers le sud, bien que très peu soient volontaires pour quitter Kislev – aucune ne désire aller vers le sud, où leur pouvoir est affaibli, le ciel lumineux et l'air déplaisamment chaud.

Le Rassemblement

Toutes les chamans kislévites sont tenues d'assister à un rassemblement annuel au Collège d'Erengrad le jour de Sonnstill. La réunion se tient au solstice d'été, à une époque où la magie de Glace est la plus faible afin que règne une ambiance de trêve parmi ces insociables.

Le rassemblement est un forum pendant lequel les chamans peuvent discuter de questions importantes, partager des informations, noter les décès et faire part de leurs voyages et de leurs accomplissements. Cette réunion a un autre but moins avoué : elle leur permet de s'examiner mutuellement, pour chercher des symptômes "d'égarement glacé". Personne ne traite les accusations "d'égarement glacé" à la légère, et celles qui portent une telle accusation à tort sont sévèrement punies.

La répartition des territoires provoque peut-être les discussions les plus houleuses et les plus importantes du rassemblement chamanique. Les chamans, en particulier celles qui forment une apprentie, ont besoin de solitude. Pour beaucoup d'entre elles, l'interaction sociale est difficile et déplaisante, une corvée nécessaire, mais qu'elles ne devraient pas avoir à subir fréquemment ou sans de bonnes raisons. Pour cela, chacune se voit attribuer un territoire clairement défini. Cette répartition suit généralement des règles traditionnelles qui privilégient d'abord les aînées ; beaucoup complotent malgré tout pour obtenir une zone plus enviable ou plus prestigieuse. Si une chaman meurt ou quitte Kislev, son territoire est attribué à ses consœurs. L'apogée de la carrière d'une apprentie, et l'indication officielle qu'elle est acceptée comme chaman, c'est de se voir attribuer un territoire.

Le rassemblement peut durer de trois jours à une semaine, selon les sujets dont il faut débattre. Il est rare que les non-initiés soient autorisés à y assister et encore plus rare, mais le cas s'est déjà présenté, qu'ils puissent y prendre la parole – pour signaler aux chamans des affaires importantes, leur demander des conseils ou de l'aide, voire pour faire des critiques.

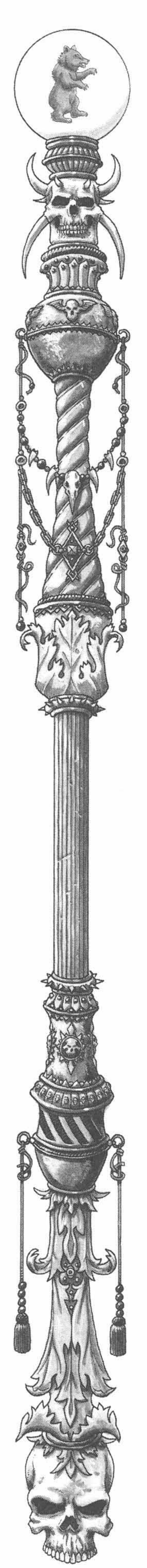
Égarement Glacé

Comme pour tous les utilisateurs de grands pouvoirs dans le Vieux Monde, les pouvoirs de la magie de Glace font courir un sérieux danger constant aux chamans – non pas à cause du Chaos, mais à cause de la source même de cette puissance. Comme il a été déjà indiqué, les chamans doivent apprendre à "garder l'hiver dans leur cœur" et elles en sont changées à jamais, car elles laissent s'installer la froideur au fond d'elles-mêmes. Cette froideur ne concerne pas seulement leur corps, elle s'insinue aussi dans leur esprit. Dans les cas extrêmes, cette suppression élémentale de leur humanité peut totalement les envahir, ce qui les plonge dans "l'égarement glacé".

Les chamans en proie à l'égarement glacé perdent contact avec leur humanité, qui laisse place à une folie sauvage aussi extrême que les forces de l'hiver. Chacune réagit d'une façon particulière : certaines s'enfuient vers l'extrême nord et deviennent ermites ou vagabonds, représentant une menace pour les voyageurs ; d'autres sont prises de folie furieuse et réduisent des villes entières en ruine gelée. D'autres encore disparaissent définitivement. Diverses histoires circulent, évoquant des chamans égarées s'aventurant sur les terres du Chaos en détruisant tout sur leur passage ; créant des palais de glace élaborés au cœur de la toundra ; ou amenant des glaciers dans les rues de Praag. L'égarement glacé détruit l'esprit de la chaman ; le seul remède, c'est la mort.

L'égarement glacé serait provoqué par la nostalgie des terres sauvages gelées, et les chamans qui passent trop de temps dans les cités ou sous des climats chauds y sont les plus sensibles. Toutes sont conscientes des dangers que cela représente, et quand elles se rencontrent, elles s'étudient mutuellement pour en déceler les éventuels symptômes. Si elles pensent qu'une de leurs consœurs est sur le point de basculer, elles font part de leurs soupçons aux autres.

Chaque fois qu'une magicienne de Glace apprend un nouveau sort, ajoutez le nombre de mois qu'elle a passé loin de la nature glacée à ses Points de Folie, puis faites un jet de pourcentage. Si le résultat est inférieur au total, elle montre les premiers signes d'égarement glacé. Si, lorsqu'elle apprend un autre sort, elle échoue de nouveau à ce jet, elle plonge dans l'égarement glacé. En principe,



un tel personnage doit immédiatement devenir un PNJ, mais le MJ peut en décider autrement dans des circonstances particulières.

Apprendre la Magie de Glace

Pour des raisons qui sont peut-être en rapport avec les lignées de sang, la magie de Glace est historiquement liée aux familles nobles de Kislev d'où sont issues la plupart des apprenties. Il existe toutefois de nombreuses exceptions. Elles concernent essentiellement les apprenties kislévites de basse extraction que les chamans ont eu l'occasion de remarquer; il arrive souvent qu'une magicienne de Glace cherche une enfant qui manifeste une affinité certaine pour cette magie et qu'elle la prenne comme apprentie. Pour les parents, c'est un honneur de perdre ainsi leur fillette. Refuser de la confier aux sorcières de Glace est quasiment considéré comme de la trahison, et les cas sont extrêmement rares. Les chamans n'attendent aucune rétribution de leurs enseignements.

L'étude et l'enseignement de la magie de Glace sont désormais mieux organisés qu'à l'époque des nomades Gospodars; cependant, chaque maître se limite toujours à une seule élève, et les chamans hommes sont toujours plus rares. La magie de Glace ayant été, à l'origine, fondée par les Reines Kahn, son enseignement se transmet traditionnellement selon une ligne matriarcale, de mère à fille ou de tante à nièce. Au cours des siècles, cette règle connut de rares exceptions, des enfants mâles manifestant une affinité indéniable pour l'hiver – généralement nés dans une famille ayant eu une longue lignée dominante de femmes chamans, et ainsi incités à se tourner vers la magie de Glace. Souvent, ces chamans hommes ne sont pas vraiment bien acceptés dans les enclaves les plus traditionnelles, où la pratique chamanique est considérée comme un domaine réservé aux femmes, et leurs pouvoirs sont généralement moindres.

L'enseignement de la magie de Glace se déroule dans les rudes profondeurs de l'hiver, au milieu des steppes du nord et de l'est. Chaman et élève partent emmitouflées dans de lourdes fourrures, munies de tentes et de tout l'équipement dont elles auront besoin pour survivre. Elles vont passer jusqu'à quatre mois à des températures négatives, apprenant les sorts de la magie de Glace, amenant l'hiver dans leur cœur. C'est un régime sévère, et certaines élèves n'y survivent pas.

Il existe un "collège" pour la magie de Glace dans le port septentrional d'Erengrad, simplement nommé École de Magie. Ce n'est toutefois qu'un lieu de réunion, où les chamans se rassemblent pour discuter de questions politiques ou de magie. C'est un petit bâtiment, dans le style impérial kislévite, dont la façade de pierre est surmontée d'un petit dôme doré. Les chamans kislévites ont tendance à l'appeler ironiquement leur "douce résidence d'été", bien que l'intérieur soit véritablement spartiate: sol de pierre nue, aucune cheminée, guère à boire hormis de l'eau et de la vodka.

Les compétences de la magie de Glace sont également connues et mises en pratique par les chamans de Norsca, qui sont établis là depuis plusieurs siècles. Les chamans voyagent occasionnellement d'un pays à l'autre en passant par le grand port d'Erengrad, mais il n'y a guère de communication entre les deux écoles. Les kislévites estiment que les nordiques font un usage dégénéré de la magie de Glace, trop impliquée dans les pratiques religieuses et enseignée à trop d'hommes. Les nordiques considèrent les kislévites comme des sorcières dangereuses, prêtes à sacrifier une partie de leur humanité au nom d'un plus grand pouvoir, et puisant dans des forces qui peuvent les consumer et les détruire.

Il est extrêmement rare qu'un citoyen de l'Empire soit capable d'apprendre la magie de Glace. Très peu disposent des aptitudes appropriées. Les chamans rejettent leurs demandes d'apprentissage considérant que ces candidats étrangers n'ont pas le pedigree adéquat. Les kislévites considèrent généralement les sorciers de l'Empire comme des méridionaux veules, incapables de supporter le froid.

La Magie de Glace dans la Pratique

La magie de Glace puise sa force dans les pouvoirs élémentaires du froid. En conséquence, les chamans kislévites sont plus puissants en hiver et dans les régions septentrionales du monde. Les valeurs données dans la description de Carrière montrent le nombre de point de magie qu'un chaman kislévite possède à chaque niveau; elles correspondent à la latitude de la cité d'Erengard au solstice d'hiver ("Mondstille" dans l'Empire). Cette valeur peut changer en fonction des données ci-dessous.

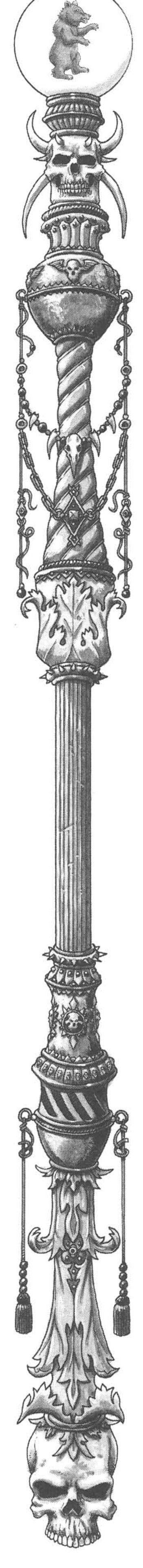
I. Au début de chaque mois suivant le solstice d'hiver, réduisez de 1 point le niveau de pouvoir du chaman (**WJRF**, page 134), lequel représente le nombre maximum de PM qu'elle peut avoir. Cela se poursuit jusqu'au solstice d'été (Sonnstille). Après cette date, ajoutez 1 point par mois jusqu'à ce qu'elle ait retrouvé son niveau maximum de pouvoir au solstice d'hiver suivant.

II. Quand une chaman s'éloigne d'Erengrad vers le sud, réduisez de 2 points son niveau de pouvoir tous les 160 km. Quand elle part vers le nord, augmentez-le de 2 points tous les 160 km. (Dans le cas improbable où un chaman voyage jusqu'au sud de l'Arabie, traverse l'équateur, son niveau de pouvoir se remettra à augmenter de 2 points tous les 160 km du parcours qui l'emmène encore plus au sud.)

Bien que le niveau de pouvoir du chaman se modifie, le nombre de PM dont elle dispose ne va pas baisser si elle ne s'en sert pas. Ainsi, il peut lui arriver de disposer d'un nombre de PM supérieur à sa limite actuelle. Cependant, une fois qu'elle les a utilisés, elle ne peut en récupérer que dans la limite actuelle de son niveau de pouvoir. Quand la limite augmente, elle regagne de nouveaux PM au rythme normal.

Une chaman inexpérimentée ne dispose d'aucune magie en été ou dans les régions méridionales du monde,

La princesse Katarina de Bare Ridge a voyagé vers le sud au milieu de l'hiver pour concrétiser une alliance exceptionnelle mais stratégique par un mariage avec un baron de l'Empire. La vierge de glace est maintenant à 960 km au sud d'Erengrad, ce qui réduit son niveau de pouvoir de 25 à 13. Tant qu'elle ne lance pas de sorts, elle continue de disposer de ces 12 points supplémentaires.



car il est difficile de contrôler les pouvoirs de l'hiver quand le soleil brille et que l'air est doux. Toutes les puissantes chamans kislévites doivent apprendre à "garder l'hiver dans leur cœur" quel que soit le climat; elles ont la peau toujours froide au toucher, et portent d'épaisses fourrures quel que soit le temps. Leur souffle projette toujours de la vapeur dans l'air et leurs visages ont un air pincé et une teinte bleutée, comme si elles venaient tout juste de sortir d'une nuit glaciale.

> *Au milieu de l'été, son niveau de pouvoir s'est encore réduit et n'est plus que de 7. Il va maintenant lentement remonter mais ne dépassera jamais 13, à moins qu'elle ne gagne un niveau ou qu'elle ne retourne vers le nord.*

Apprentie Chaman Kislévite

Les apprenties chamans kislévites passent beaucoup de temps dans les steppes sauvages de Kislev, surtout en hiver. Cette dure existence leur en apprend autant sur la survie pendant cette saison que sur la magie. Certaines ne survivent pas à leur première expérience hivernale en extérieur, les autres en sont transformées, revenant au printemps avec un tempérament définitivement modifié. Elles sont endurcies, plus matures, moins émotives, et ont conscience du caractère totalement indifférent du monde et du rôle insignifiant qu'elles jouent dedans.

Les apprenties n'ont pas droit de quitter leur maître tant qu'elles n'ont pas été reconnues chamans par l'attribution d'un territoire au cours de leur rassemblement annuel. Des années d'études et de privations peuvent passer avant qu'une chaman déclare son apprentie prête à être reconnue comme membre à part entière de la communauté. Beaucoup renoncent pendant cette étape, et optent pour une existence plus facile, mais beaucoup plus encore sont déterminées à battre le monde redoutable en l'acceptant comme une part d'elles-mêmes, et en s'appropriant ses pouvoirs. C'est particulièrement vrai pour les femmes kislévites, qui, si elles ne deviennent pas chamans, n'ont qu'un seul avenir possible : mener l'existence terne et oppressante d'une épouse de boyard.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	+1	+1	–	–	–	–	+10	–	+10	–	–

Compétences
Alphabétisation
Camouflage Rural
Incantations – Magie Mineure
Langue Hermétique – Magikane
Pistage

Points de Magie
2D4*

** Le niveau de pouvoir d'une chaman varie en fonction du climat – voir "La Magie de Glace dans la Pratique", ci-dessus. Les apprentis masculins lancent 2D4 et retirent 2 au total; si le résultat est égal à 0, ils ne sont pas autorisés à suivre cette Carrière.*

Filières
Aléatoire uniquement

Débouchés
Apprenti Sorcier
Chaman Kislévite – Niveau 1
Chasseur
Sorcier des Taillis – Niveau 1
Trappeur

Chaman Kislévite

Les chamans inspirent un très grand respect aux paysans des steppes du nord, aussi bien qu'au gouvernement central de Kislev. Elles sont les gardiennes du savoir ancestral et de la culture des nomades Gospodars. Leur capacité à raconter les vieilles histoires de leur terre natale, ainsi que celle de guérir, est appréciée dans les villages isolés et les fermes. Comme elles voyagent sans interruption, même pendant les hivers les plus durs, leurs visites sont doublement bienvenues. Dans un sens, ce sont les chamans qui assurent la cohésion de la culture kislévite. D'un autre côté, l'aura de froid et de sauvagerie qui émane d'elles fait qu'il est difficile de les apprécier. En dehors de leur terre natale, on leur fait encore moins confiance. Les chamans kislévites sont des expertes du voyage dans les terres sauvages, particulièrement en hiver, et de nombreux forestiers envient leurs capacités.

Quand les chamans atteignent le niveau 3, elles commencent à "prendre l'hiver dans leur cœur". Au début, cela se manifeste simplement par une peau froide au toucher et une tendance à porter une couche supplémentaire de vêtements, par comparaison aux gens qui les entourent. Cela leur vaut une pénalité de -10% en **Soc** en dehors de leur terre natale. Quand elles arrivent au niveau 4, elles atteignent un degré de froideur inconfortable; leur peau est glacée et prend une teinte bleuâtre. Elles portent de lourdes fourrures même par les temps les plus chauds, et quelle que soit la température, leur souffle est chargé de vapeur. Quand elles pénètrent dans une pièce chaude, il émane d'elles une aura de froid qui fait frissonner toutes les personnes présentes. Cela vaut aux chamans de niveau 4 une pénalité de -20% en **Soc** en dehors de leur terre natale, et de -10% à Kislev. (Notez que ces pénalités ne s'appliquent pas quand elles rencontrent d'autres chamans kislévites.)



Niveau 1 — Plan de carrière

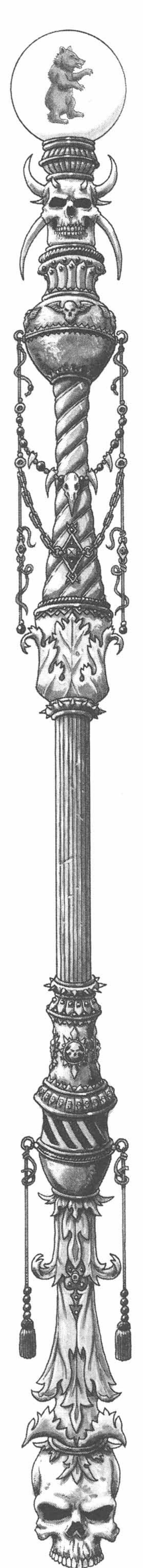
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	–	–	–	+2	+10	–	–	+10	–	–	+10	–

Niveau 2 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+3	+20	–	+10	+10	+20	+10	+20	–

Niveau 3 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+2	+4	+30	–	+20	+20	+30	+20	+20	–





Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+2	+5	+40	–	+30	+30	+30	+30	+30	–

Compétences – Niveau 1

Chasse
Connaissance des Parchemins
Connaissance des Runes
Déplacement Silencieux Rural
Incantations – Magie de Glace Niveau 1
Narration
Sens de la Magie
Ski*

* *Ski* est une nouvelle compétence qui fonctionne de la même façon qu'*Équitation* (**WJRF**, p. 51). Sur la neige, les skieurs peuvent descendre des pentes au double de leur allure normale, se déplacer sur terrain plat à leur vitesse normale ou gravir une pente à la moitié de leur vitesse normale, en supposant qu'ils disposent d'un équipement adapté et qu'ils sont sur un terrain approprié. Les personnages capables de skier n'ont pas à faire de tests de *risque* pour les actions normales dans ce domaine.

Compétences – Niveau 2

Conscience de la Magie
Incantations – Magie de Glace Niveau 2
Méditation
Radiesthésie
Traumatologie

Compétences – Niveau 3

Connaissance des Démons
Connaissance des Plantes
Identification des Plantes
Incantations – Magie de Glace Niveau 3
Orientation

Compétences – Niveau 4

Fabrication de Parchemins
Fabrication de Potions
Incantations – Magie de Glace Niveau 4
Langue Hermétique – Arcane Naine

Points de Magie

4D4 par niveau*

** Le niveau de pouvoir d'un chaman varie selon le moment de l'année – voir "La Magie de Glace dans la Pratique", plus-avant. Les chamans masculins lancent 4D4 et soustraient 3 au total obtenu.*

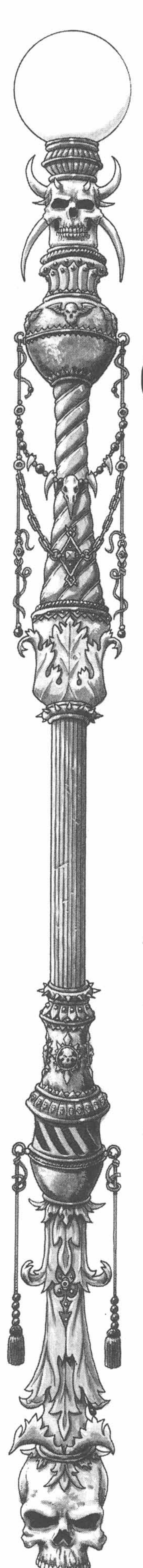
Filières

Apprenti Chaman Kislévite

Débouchés

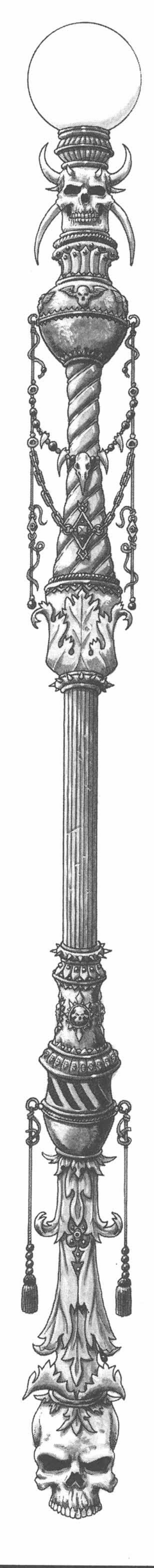
Chaman Kislévite du niveau suivant
Démoniste – Niveau 1
Élémentaliste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1
Nécromant – Niveau 1
Sorcier – Niveau 1





Chapitre 10





Collèges Mineurs du Vieux Monde

Dieter Klausner regarda le pompon de sa robe qu'il triturait avec anxiété, fuyant le regard déplaisant du comte. Il se sentait encore tout somnolent en raison des effets de l'enchantement qui l'avait endormi. Enfin le Comte Otto von Öbelstein posa sa plume et soupira. "Si vous aviez si désespérément envie de quitter le collège, pourquoi n'avez-vous pas commencé par me demander une audience?"

Dieter releva la tête et regarda par la fenêtre, évitant toujours de poser les yeux sur le comte qui était assis, les doigts joints, de l'autre côté du vaste bureau. Les forêts d'Ostland s'étendaient au pied de la falaise sur laquelle se dressait le Château Öbelstein, sombre et menaçant. Il était arrivé dans ces lieux six ans plus tôt, avec l'intention d'apprendre auprès du comte le plus de choses possible sur les zones magiques, puis de repartir dans le monde pour faire fortune, en vendant ses talents à ceux qui en avaient les moyens.

Quelques étudiants, qui étaient là depuis plus longtemps que Dieter, ne mirent pas longtemps à laisser entendre subtilement que l'aspirant sorcier pourrait vouloir reconsidérer ses plans de carrière. Certains d'entre eux résidaient certainement au Château Öbelstein depuis très longtemps, et personne ne pouvait douter de leurs capacités. Finalement, l'envie de voyager était devenue trop grande et Dieter avait décidé qu'il était temps de passer à autre chose, mais tout ne s'était pas déroulé selon ses plans.

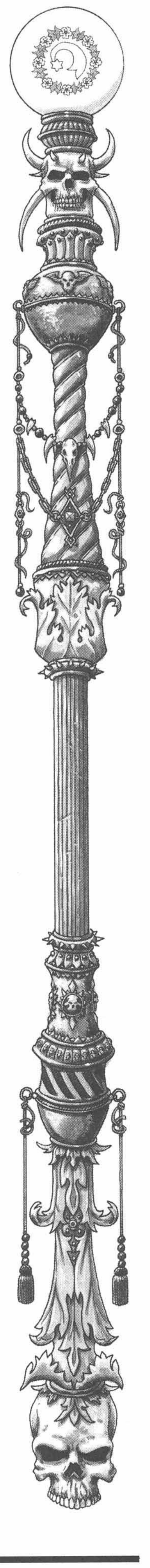
"Je vous présente toutes mes excuses, mon seigneur," dit Dieter, retrouvant enfin l'usage de la parole, "mais pardonnez-moi, je ne pensais pas que vous vous montreriez si… compréhensif."

"Mon cher garçon," s'exclama Otto von Öbelstein en riant, affichant le sourire d'un requin affamé, "je ne sais pas d'où vous vient cette idée. Voyons, êtes-vous sûr que vous voulez vraiment quitter notre collège?"

"Je… J'en suis sûr, Grand Maître," répliqua Dieter, avec toute la témérité qu'il osa afficher.

"Très bien alors." Le comte se leva et alla ouvrir la porte de son bureau, faisant signe à Dieter de le suivre. "Mais avant de partir, venez un instant par ici. Il y a encore une chose que vous pouvez faire pour la comtesse. Allez, venez, je suis sûr qu'elle saura vous en convaincre."





Les collèges mineurs et les associations sont des organisations qui ne sont affiliées à aucun des systèmes majeurs de magie. Les villes qui possèdent un système de Guilde ont toutes les chances de compter un collège mineur sous la forme d'une Guilde des Sorciers et des Alchimistes, inspirée de celle de Middenheim. Certains collèges mineurs sont approuvés par le gouvernement impérial et ont le droit d'établir des licences; d'autres ne le sont pas, pour des raisons qui seront expliquées ci-après.

Öbelstein

Au cœur des forêts d'Ostland, au sommet d'une falaise escarpée, se dresse le sinistre Château Öbelstein. C'est dans ce lieu, depuis trois générations, que les Comtes von Öbelstein se sont concentrés sur l'étude des "zones" magiques, celles qui sont créées par les sorts dont le nom commence par "Zone de...". Le collège n'a pas le droit d'établir des licences, parce qu'il est trop spécialisé, mais il est officiellement reconnu. Le comte est censé contrôler les licences des futurs étudiants avant de commencer à les former.

Le château est sinistre et met mal à l'aise. Il a été construit par un architecte nain, il y a tout juste deux cents ans, avec la pierre noire typique des environs. La plupart des gargouilles furent créées à partir de modèles vivants et portraiturent les villageois de cette époque. Les villageois actuels ressemblent souvent à leurs ancêtres et donc aux gargouilles. C'est particulièrement déroutant dans le cas du vieux majordome, Dauemling, dont la défunte arrière-grand-mère avait servi de modèle pour la gargouille particulièrement laide et imposante qui surmonte la porte d'entrée. C'est lui qui ouvre habituellement la porte du château. Les PJ sont soumis à un test de **Cl** quand ils remarquent la ressemblance pour éviter de glousser, de bégayer ou de commettre tout autre impair social.

À l'intérieur, le château est décoré dans le même style gothique. Le comte, son épouse, son frère et leurs étudiants vivent dans les quartiers familiaux. L'essentiel du château est occupé par les quartiers des serviteurs. Les visiteurs sont logés dans les chambres d'hôtes, et ils se doivent de manger avec la famille dans la grande salle de banquet, qui mesure 45 m de long et possède un haut plafond voûté. La partie supérieure de la salle est invariablement ornée de toiles d'araignée, hormis une semaine par an après un nettoyage approfondi.

Une des tours est réservée à la recherche. Elle est pourvue d'un conducteur d'éclairs, d'un laboratoire alchimique et d'autres équipements ésotériques.

Formation à Öbelstein

Le comte se montre toujours si ravi et si honoré que quelqu'un veuille venir étudier les "zones" avec lui (il est rare que d'éventuels étudiants s'aventurent à Öbelstein) qu'il accepte instantanément d'enseigner à quiconque en fait la demande. Lui, sa famille et ses amis en savent plus sur les zones que n'importe qui d'autre dans le monde. Ils connaissent de nombreux sorts de zone utiles, et ils ont même réussi à recréer certains des sorts de zone de magie de Couleur dans une forme que des sorciers de moindre niveau peuvent apprendre. Le comte fait jurer à tous ses élèves de n'enseigner ses secrets à personne d'autre. Bien que la famille soit relativement pauvre, il refuse toute forme de paiement.

La comtesse peut occasionnellement inquiéter les étudiants (ou tout autre visiteur) en leur demandant de l'aider dans ses recherches. Cette aide consiste à se tenir debout dans son laboratoire pendant qu'elle lance un sort de zone protecteur sur eux, puis à rester immobile pendant qu'elle vérifie si le sort a fonctionné. Les cobayes peuvent très bien être soumis à des tests de **Cl** même en cas de réussite! Comme le comte le fait parfois remarquer au dîner, "Se faire lancer dessus des couteaux, du feu, voire simplement de l'eau, peut être une expérience des plus déconcertante, même quand on est pratiquement sûr qu'ils seront repoussés".

Histoire d'Öbelstein

Le grand-père de l'actuel comte fut le premier à étudier la magie de zone. C'était un riche sorcier de Bataille qui avait acheté son titre, épousé une héritière aristocratique, fait construire le château puis s'y était installé. Son fils avait hérité de son intérêt pour le sujet, de même que ses petits-fils. Le comte actuel est marié. Il a deux enfants. L'un est actuellement élève au Collège de Lumière d'Altdorf; l'autre s'est enfui, et jamais le comte ou la comtesse ne le mentionne.

Au cours des trente dernières années, le comte s'est montré si satisfait de ses élèves qu'il a toujours répugné à les laisser partir. Certains des savants présents étaient venus apprendre les sorts du comte il y a vingt-cinq ans. Ils peuvent tenter de glisser quelques sous-entendus énigmatiques aux nouveaux arrivants pour les prévenir de la difficulté de quitter les lieux, mais ils redoutent que le comte découvre leur désir de s'en aller, et de tomber ainsi en disgrâce.

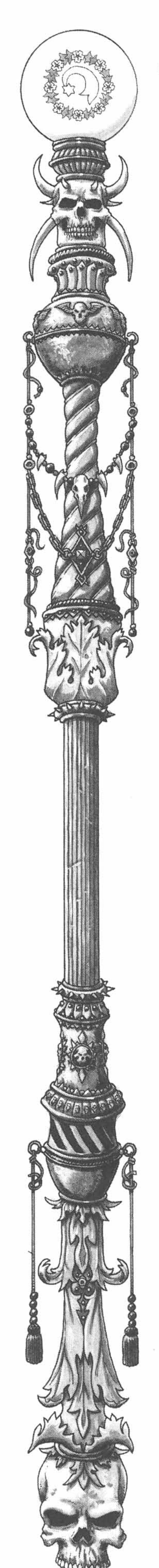
Il est rarement suffisant de filer à toute allure – il n'y a aucun abri à des kilomètres à la ronde, et le comte se déplace aisément par magie et utilise des sorts tels que *Sommeil* (convenablement améliorés grâce à sa collection de joyaux du pouvoir) pour maîtriser les étudiants égarés. Certains de ceux qui eurent l'impolitesse de tenter de partir ont fini leur carrière en participant à des expériences qui se sont malheureusement avérées fatales.

LE COMTE ÖBELSTEIN

Le Comte Otto von Öbelstein est un grand magicien. Après des études au Collège de Bataille de Talabheim, il a respecté la tradition familiale en s'engageant dans l'armée. Il est rentré chez lui avec son épouse, Maria, il y a trente ans, et depuis, il étudie les zones.

Einzelheit

Dans la petite ville de Ravenstein, dans le Talabecland, se dresse le collège connu sous le nom d'Einzelheit. C'est



un chalet rural des plus typiques, mais c'est surtout le plus grand édifice de la ville, ce qui lui donne une apparence incongrue. Un imposant télescope perce le toit de chaume. La porte reste généralement ouverte sur la rue boueuse.

Le rez-de-chaussée est occupé par une grande salle qui est toujours d'une propreté irréprochable. C'est l'endroit où les sorciers mangent, étudient et discutent. Elle est très rarement vide. Les chambres sont à l'étage. Le grenier est aménagé en observatoire, avec un grand télescope. Il n'y a pas de bibliothèque. Les citadins mettent généralement en garde tous ceux qui les questionnent sur Einzelheit: "Ils sont tous fous. Il leur manque à tous trois flèches dans le carquois. Mieux vaut ne pas s'en approcher."

Formation à Einzelheit

La philosophie d'Einzelheit repose sur la croyance que, en ce qui concerne la magie, les choses importantes sont les détails et la méthodologie du lancement de sorts, et non la nature des sorts. Ils accordent ainsi la même attention aux sorts de toutes les disciplines. L'accent est mis sur l'enseignement des sorts de maître à disciple, et sur la mémorisation. Ici, tout l'apprentissage se fait de manière individuelle. Les quelques maîtres qui résident en permanence sont, à eux tous, les dépositaires uniques et inestimables de fragments magiques hétéroclites.

Les tarifs d'Einzelheit sont élevés pour les sorciers lettrés et faibles pour les sorciers des taillis, mais la pension est comprise. L'année est divisée en six sessions égales. Le collège voit d'un mauvais œil ceux qui ne viennent que pour apprendre des sorts. À Einzelheit, tout le monde apprend auprès des autres, et les nouveaux étudiants se doivent de partager leurs connaissances magiques avec les autres pensionnaires. Chaque étudiant s'inscrit pour une période déterminée. S'il finit ses études plus vite, il peut, soit enseigner à d'autres, soit apprendre les bases d'une nouvelle discipline. S'il dépasse le délai prévu, il doit payer une nouvelle session. Quiconque achève ses recherches ou son apprentissage et s'en va sans faire profiter le collège de ses connaissances n'y sera plus jamais admis.

Les apprentis et les débutants ne sont pas acceptés dans ce collège, mais les sorciers présents tenteront de leur trouver une place auprès des maîtres particuliers de la région.

Il y a probablement plus de sorts de magie mineure à Einzelheit que partout ailleurs. On y trouve aussi divers sorts obscurs et ésotériques, développés sur place et que personne d'autre au monde ne connaît. Même si les disciplines et les techniques de méditation enseignées ici sont très différentes de celles qui sont décrites par Teclis, elles permettent aux praticiens de ressentir les courants d'une des couleurs de magie.

Les pensionnaires sont censés respecter les horaires et les règles strictes, qui impliquent un réveil très matinal, une nourriture simple et des robes ordinaires pour tous. Tous les sorciers et les acolytes se chargent à tour de rôle des tâches domestiques. Il n'y a aucun serviteur. Bien que le collège puisse accueillir jusqu'à quarante personnes, on n'en compte généralement pas plus de trente à la fois.

Einzelheit est le seul collège de l'Empire à délivrer des licences aux sorciers des taillis. Comme c'est particulièrement inhabituel, tout candidat à une telle licence subit un entretien supplémentaire et exténuant avec un répurgateur désigné par l'Église de Sigmar, avant d'être autorisé à partir.

Histoire d'Einzelheit

Einzelheit fut fondé il y a soixante-dix ans par un couple excentrique de magiciens. Marthe Brauer avait été formée à la Guilde des Sorciers et des Alchimistes et au Collège Céleste. Son mari, Manfred, était un sorcier des taillis de Ravenstein. Marthe fut surprise de découvrir que même si ses connaissances étaient supérieures à celles de son mari dans de nombreux domaines, il savait des choses que l'on n'imaginait même pas dans les Collèges Impériaux. Ils fondèrent Einzelheit pour transmettre leur savoir et pour le développer.

Le collège est devenu un lieu de rassemblement pour excentriques. La plupart de ses habitants portent des habits étranges et agissent bizarrement. Dans l'ensemble, les autres institutions de sorcellerie le méprisent et s'en moquent.

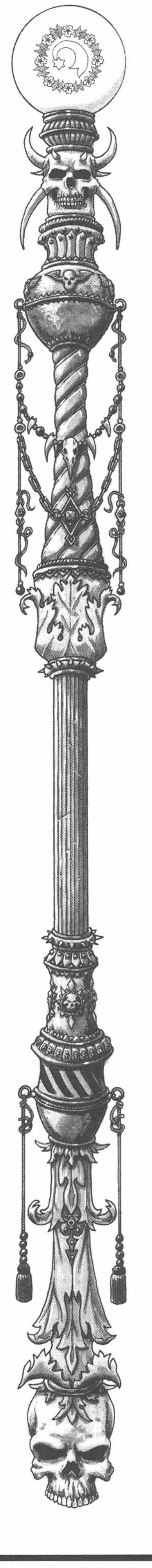
MAÎTRE DES RUNES HEIDI ERIKSDOTTAR

Heidi Eriksdottar est le Recteur d'Einzelheit. Originaire de Norsca, c'est une très grande femme blonde toujours coiffée d'un chignon de cheveux tressés. Âgée de trente-huit ans, elle vit à Einzelheit depuis six ans et a été élue recteur il y a deux ans. Elle s'intéresse à toutes les formes de magie. Elle affirme avoir séjourné à Öbelstein où elle a beaucoup appris sur la magie de zone. Elle a aussi quelques notions sur la magie de Glace car, à l'adolescence, elle fut l'apprentie d'une chaman.

Eriksdottar n'est jamais allée à Öbelstein, mais comme c'est un endroit où très peu de gens se rendent, elle ne court guère de risque d'être démasquée. Sa véritable spécialisation, c'est la maîtrise des runes, même si très peu de sorciers du collège sont au courant. Elle ne révèle ce fait qu'aux rares étudiants qu'elle a l'intention d'instruire dans ce domaine. Elle sait que si cette nouvelle venait à se répandre, elle et tous ceux qui sont passés par le collège au cours des six dernières années deviendraient la cible des nains désireux d'éradiquer cette hérésie qui va à l'encontre de leurs secrets ancestraux.

L'Antique Bibliothèque

À quelques kilomètres au nord de Carroburg, à proximité du village de Pfaffenhofen, se dresse un imposant manoir fortifié, entouré de douves. C'est là qu'est installée la Bibliothèque et Conservatoire des Enchantements et Magies Antiques, plus connue sous le nom d'Antique Bibliothèque. Au premier coup d'œil, l'endroit paraît bien ordinaire, mais quiconque a des connaissances en technique de guerre remarque qu'il est très facile à défendre: il suffirait d'une force modeste pour résister pendant des semaines contre un assaillant.



Cette bibliothèque a pour mission de collecter et d'étudier tout ce qui se rapporte à l'histoire et au développement de la magie avant la venue de Teclis et la fondation des Collèges Impériaux. Elle a été fondée il y a vingt ans par Heinz Meissner, un ancien étudiant du Collège du Baron Henryk à Marienburg, qui se présente plus comme un historien que comme un sorcier et qui se fait toujours un plaisir d'enseigner ses connaissances à ceux que cela intéresse. La plupart des sorciers considèrent l'Antique Bibliothèque comme une plaisanterie, un caprice excentrique, mais pour un lieu au centre d'intérêt si restreint, elle attire un flot continu de visiteurs magiciens : étudiants, maîtres et même quelques vieux érudits.

Visite à l'Antique Bibliothèque

N'importe quel magicien peut accéder à l'Antique Bibliothèque ; Meissner et son personnel reçoivent les visiteurs avec plaisir. Les nouveaux venus sont accompagnés à l'étage dans la bibliothèque proprement dite, une longue salle poussiéreuse aux étagères peu chargées de livres et de papiers. On peut y rencontrer un sorcier et un ou deux apprentis, occupés à lire ou à recopier les documents anciens. Meissner laisse volontiers ses visiteurs parcourir les volumes et leur propose de partager un repas, mais il s'excuse de ne pouvoir les laisser séjourner en raison du manque de place – il leur suggère de s'installer à l'auberge de Pfaffenhofen. Toutefois, si un visiteur prononce le bon sésame, Meissner le conduit dans la cave de la maison et dans les salles qu'elle dessert. C'est l'endroit où est entreposé l'essentiel de la collection et où viennent lire et discuter la plupart des visiteurs de la bibliothèque.

Meissner est convaincu que Teclis a trompé Magnus, et que les anciennes formes de magie humaine avaient le potentiel pour devenir aussi fortes, voire plus puissantes, que la Magie Haute. Il pense que les elfes ont fondé les Collèges Impériaux pour contenir délibérément la capacité d'action des sorciers humains et qu'ils ont l'intention de conquérir le Vieux Monde. Il n'est pas le seul. De puissants commanditaires ont créé l'Antique Bibliothèque, une école permettant d'étudier et d'enseigner les anciennes formes de magie pour en libérer les vrais pouvoirs.

L'Antique Bibliothèque emploie trois sorciers à plein temps et héberge dix apprentis qui apprennent tout un fatras concocté par Meissner sur la théorie de la magie, l'héritage et la supériorité de la race humaine. On y trouve aussi un maître d'armes, et généralement de trois à six visiteurs – sorciers, apprentis, marchands, officiers de l'armée, politiciens et gentilshommes – tous des sympathisants partageant les croyances et les objectifs de l'école venus pour un séjour de deux ou trois jours. Les lecteurs de la bibliothèque de l'étage sont d'authentiques érudits qui ignorent tout des vraies croyances de Meissner et des autres occupants de la maison.

L'Antique Bibliothèque est un des points de connexion d'un réseau en faveur de la suprématie humaine qui s'étend dans tout le Vieux Monde qui compte parmi ses adhérents de nombreuses personnes influentes. Ce n'est pas vraiment une organisation, mais plutôt un ensemble de groupes et de gens qui partagent les mêmes croyances et les mêmes objectifs. Aucun non humain et aucun sorcier associé aux Collèges Impériaux ne sera admis dans le complexe souterrain, et l'on incitera toujours ce type de visiteurs à quitter l'Antique Bibliothèque et Pfaffenhofen au plus vite.

Quiconque souhaite étudier ici et parvient à convaincre Meissner qu'il partage ses croyances pourra apprendre n'importe quel sort de magie de Bataille ou élémentale présenté dans le livre de règles de **WJRF**, mais aucun de ce livre-ci. Le réseau souterrain renferme aussi des réserves d'aliments séchés, d'armes et de composants de sort en grande quantité.

HEINZ MEISSNER

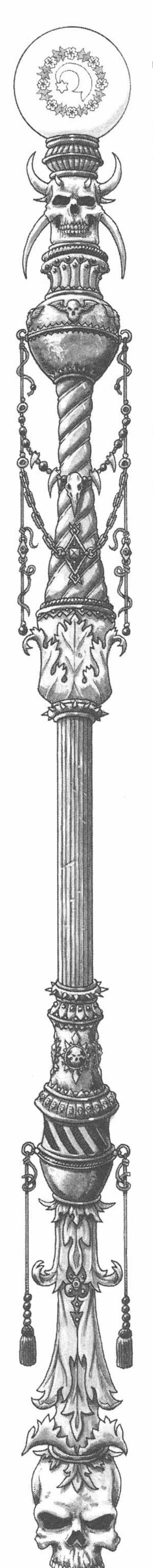
Meissner est un théoricien de la conspiration, raciste et paranoïaque. Le plus inquiétant, c'est qu'il n'est pas seul. Il possède un réseau d'importants alliés dans le Vieux Monde. Ses propres pouvoirs magiques sont limités, mais c'est un orateur charismatique et convaincant. Il a étudié au Collège du Baron Henryk à Marienburg où, après quelques rencontres désagréables avec des elfes des mers, il est arrivé à la conclusion que tous les elfes étaient mauvais et qu'ils œuvraient à corrompre la vraie puissance de l'humanité. Il a décidé de consacrer sa vie à veiller à ce que, lorsque les elfes viendront s'emparer de l'Empire, il y ait des sorciers ayant à cœur de riposter et possédant les compétences magiques nécessaires pour l'emporter. Bien que ses recherches sur l'histoire de la magie menées jusque-là n'aient rien donné, il croit être sur le point de faire une percée.

Le Collège du Baron Henryk

Le Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk est une importante université installée dans le quartier de Tempelwijk à Marienburg. Ses étudiants sont formés dans tous les domaines concernant le voyage maritime, la navigation et le commerce, ainsi que dans les autres compétences qui les intéressent. Parmi les cours proposés, plusieurs impliquent des études magiques consacrées aux compétences utiles aux marins et aux négociants.

Le Baron Henryk se spécialise dans l'enseignement de sorts de magie mineure, élémentale et illusoire, ainsi que de quelques sorts de magie de Bataille, essentiellement à des fins défensives. Comme les études sont principalement centrées sur les arts de la navigation et du commerce, l'éducation magique traite superficiellement de la théorie, mais insiste lourdement sur le lancement des sorts, ce qui permet aux étudiants d'apprendre les sorts de bas niveaux plus vite que dans presque n'importe quel autre collège du Vieux Monde. Cependant, s'ils décident de continuer l'étude de la magie, ils constateront que leur manque de base théorique les empêche d'utiliser des sorts dépassant le deuxième niveau. Ceux qui désirent continuer à progresser doivent faire marche arrière et recommencer toute une étape de leur carrière.

Le collège emploie plusieurs érudits magiciens qui consacrent leur temps à travailler sur de nouveaux sorts. Cette recherche est principalement financée par le directorat de la cité, qui paye aussi la formation de jeunes sorciers prometteurs des Wastelands.



Installé à Marienburg, le Baron Henryk échappe à la juridiction de l'Empire ; ses érudits et ses sorciers n'ont pas à avoir de licence, mais le collège en fournira une à tous ceux qui ont l'intention de voyager vers l'est.

Le Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk est présenté plus en détail dans le supplément *Marienburg à Vau-l'Eau* (p. 97-98).

Collège de la Noble Sorcellerie

Dans les grandes familles nobles de l'Empire, la tradition veut que les fils aînés soient destinés à hériter du titre et des terres ou à faire une carrière militaire ou politique. Les plus jeunes sont envoyés au temple de Sigmar ou d'Ulric, pour qu'ils prient pour leurs aînés, ou suivent une formation dans les arts magiques de façon à pouvoir défendre leur famille en cas d'attaque de sorciers.

Le Collège de la Noble Sorcellerie à Altdorf fut fondé spécifiquement pour la formation magique de ces jeunes gentilshommes. Il est installé sur la Westenstrasse, qui sépare le quartier universitaire d'un des riches quartiers résidentiels de la cité, dans un ensemble de maisons élégantes.

Formation au Collège

Le collège ne suit pas le système habituel d'enseignement, avec un maître par apprenti. Il emploie un important corps de tuteurs, principalement des apprentis des Collèges Impériaux ayant besoin de finances, qui enseignent à des classes de trois à six élèves plusieurs matins par semaine. Si un élève n'assiste à aucun cours pendant une quinzaine de jours, un courrier est envoyé à son domicile pour lui rappeler qu'il est censé étudier de temps en temps. Quant aux tarifs – eh bien, s'il vous faut poser la question, c'est que vous n'en avez pas les moyens – mais le collège accepte tout candidat en mesure de payer.

Le problème du Collège de la Noble Sorcellerie, c'est que la plupart des étudiants qui y sont envoyés n'ont aucune aptitude pour la magie. Ils peuvent batailler pendant des années rien que pour assimiler un ou deux sorts de magie mineure. D'autres ont un certain talent inné pour ce domaine, mais s'en désintéressent totalement, préférant consacrer leur temps aux beuveries, conquêtes, duels, bref, n'aspirant qu'à profiter de leur jeunesse à Altdorf avec les poches pleines de l'argent de leurs parents.

Si, comme cela arrive parfois, un élève se montre studieux et appliqué, il lui est possible de progresser jusqu'au deuxième niveau de magie de Bataille. S'il veut continuer à s'améliorer, il va rapidement constater que le Collège de la Noble Sorcellerie n'est pas l'endroit où il pourra apprendre la magie, et qu'il a très mauvaise réputation auprès des sorciers. Ce type d'élèves n'a alors pas d'autre choix que de rejoindre un autre collège ou une université.

PRINCIPAL FRANZISKUS BAUER

Le Principal Bauer dirige le Collège de la Noble Sorcellerie depuis douze ans. C'est un homme corpulent, vêtu de robes qu'un profane pourrait prendre pour celles d'un sorcier Étincelant. En réalité, c'est un magicien de Bataille de premier niveau, et un excellent homme d'affaires qui dirige le collège comme une activité lucrative. Il réside dans une vaste maison d'un autre quartier de la ville, avec son épouse et ses cinq enfants.

Association des Sages Sorciers

L'Association des Sages Sorciers est une société secrète dont le but avoué est d'approfondir les connaissances magiques de ses membres. Son quartier général est établi à Nuln, mais elle s'étend sur tout l'Empire et au-delà. Tous les membres doivent porter une broche représentant le symbole de l'Association, une rose blanche, chaque fois qu'ils se rencontrent pour des raisons liées à la société. Le serment de l'Association se présente ainsi :

> "Je promets d'obéir à tous les ordres qui me sont donnés par les aînés de l'Association. Je ne refuserai pas d'enseigner les sorts que je connais à mes compagnons de l'Association. Je n'enseignerai pas de sorts appris auprès d'un membre à quelqu'un d'extérieur. Je recruterai trois autres sorciers pour l'Association. Je ne permettrai pas que la sorcellerie soit l'objet de déconsidération. Je paierai dix couronnes d'or par an à l'Association."

Pour de nombreux jeunes sorciers, dix couronnes d'or par an pendant toute leur vie peuvent sembler une somme modeste pour avoir un accès facile à de nouveaux sorts. Dans la plupart des cas, les aînés de l'Association ne leur demandent jamais rien. C'est seulement aux sorciers ayant acquis de l'influence que l'on exige des services, sous peine de révéler leur appartenance à la société. Pour la plupart des membres, cette adhésion apporte beaucoup d'avantages et peu d'inconvénients. Ceux-là n'apprennent jamais rien sur les mystérieux aînés. L'Association n'accepte personne qui ne possède pas déjà une licence ; sa nature secrète implique qu'elle ne peut pas accorder ses propres licences. Tous les membres ont des références respectables, ce qui les aide à attirer de nouveaux adhérents.

En réalité, l'Association est une couverture pour un culte de Slaanesh ; ses adorateurs cherchent à infiltrer les autres collèges magiques, en y plaçant leurs pions à des positions importantes, pour finir par tous les pervertir. La majorité des adhérents ne seront jamais au courant, et ils continueront d'enseigner des sorts aux autres membres de l'Association, sans se douter qu'ainsi, ils accroissent le pouvoir dont dispose Slaanesh.

Les membres qui semblent particulièrement ambitieux et impitoyables, ou particulièrement licencieux, sont conviés à une des fêtes des aînés et invités à participer à certains vices d'une nature indicible. Ceux qui prennent volontiers part aux festivités sont admis dans le culte de Slaanesh et la véritable nature de l'organisation leur sera révélée. Ceux

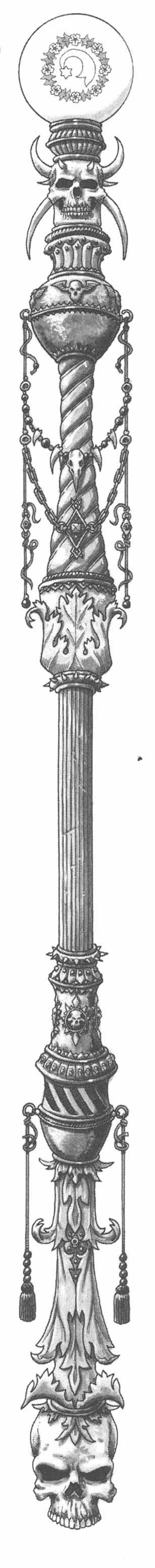
qui reculent d'horreur à la vue des activités pratiquées dans ces réunions sont retrouvés morts, victimes d'une surdose accidentelle, dans un caniveau du quartier le plus sordide de Nuln ou d'une autre cité, loin du lieu de réunion de l'Association.

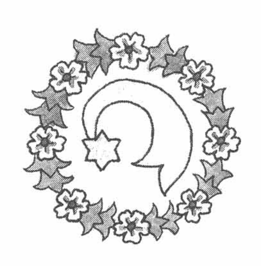
Les Enfants de Teclis

Les Enfants de Teclis est une autre société secrète qui s'oppose directement aux groupes comme l'Association, sur laquelle elle a de nombreux soupçons. Cette organisation fut créée par Leopold Vaternahm à l'époque de la fondation des huit Collèges de Magie. Il estimait que le Chaos ne pouvait être combattu que par ceux qui le comprenaient. C'est pourquoi, tous les membres étudient secrètement le Chaos, puis partagent leurs connaissances. C'est une activité très dangereuse, parce que s'ils sont l'objet de soupçons, les répurgateurs trouveront quantité de "preuves" de leurs tendances chaotiques dans le matériel qu'ils étudient.

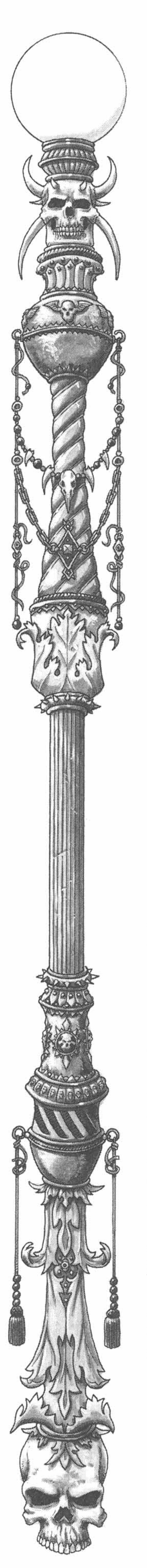
En fait, les Enfants ne sont absolument pas contaminés par le Chaos. Ils appliquent les techniques de Teclis pour en apprendre plus sur le Chaos dans une relative sécurité. Tout membre qui montre des signes de corruption est immédiatement mis à l'abri dans un foyer isolé de Shallya, dans un lieu secret du Middenland. Il y est interné et soigné dans l'espoir d'une éventuelle guérison.

Les Enfants ne portent aucun badge signalant leur appartenance. Ils sont recrutés dans des cercles d'amis et parmi des individus voyant les choses de la même façon. Ils n'ont ni lieu de réunion ni dirigeant. Ce qui y ressemble le plus, c'est l'imprimerie de Mina Fassbender à Talabheim, où sont imprimés les livres destinés à leur seul usage. La majorité de ces ouvrages paraissent extrêmement compromettants pour quelqu'un qui les examine superficiellement avec un a priori négatif. D'une façon générale, tous les Enfants possèdent les exemplaires suivants : *Problèmes avec la Part d'Ombre des Démons*, *La Vraie Nature de Tzeentch*, *Malal : Ami ou Ennemi ?* et *Une Considération Exhaustive du Chaos, sa Nature, ses Attributs et son Origine*. Le dernier livre, écrit par Leopold Vaternahm, établit les objectifs et les pratiques de l'organisation et rassemble de nombreuses informations importantes sur la façon de vaincre le Chaos. Tous les Enfants en possèdent un exemplaire. Personne d'autre ne le connaît.





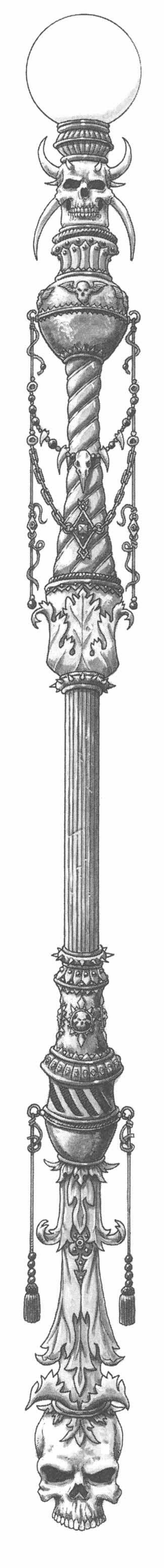

R.C.
01



Chapitre 11



Magie Elfique



Elvandriel se tenait dans la clairière, les bras tendus. Sa voix montait et descendait, tandis qu'elle prononçait les syllabes étrangères du langage des dryades. Sa gorge lui faisait mal à force de produire les raclements et les cliquetis étranges que cela exigeait, son esprit vacillait à force de chercher dans sa mémoire. Ses compagnons attendaient au bord de la clairière, mi-fascinés, mi-épouvantés par cet acte d'évocation. Finalement, sur un dernier gémissement strident, le chant se termina. La mage s'appuya sur son bâton, essoufflée, tentant de rassembler toute la force son esprit pour parler à la dryade quand elle arriverait.

Là! Elle commençait à l'entendre – un bruit léger, comme le vent dans les feuilles – mais se déplaçant contre la brise. Elle doutait que ses compagnons, l'humain et le nain, l'aient remarqué. Puis elle vit le mouvement, et la dryade surgit des ombres mouchetées du feuillage. Elle faisait deux fois sa taille, et avait adopté l'aspect du saule, peau verte et lisse et longs cheveux jaunes tombant dans son dos. Elle se tenait devant elle, la dominant de toute sa hauteur, ses longs doigts effilés bougeant sans cesse, comme des brindilles qu'agitait la brise.

"Je t'ai entendu… chanter le… chant de… l'évocation." Sa voix était basse et retentissante, même si sa prononciation de l'Elthárin était lente et hésitante. "Je suis venue en réponse… À l'ancien… Pacte. Que veux… tu de moi?"

Elvandriel s'inclina, tentant de se rappeler comment s'adresser correctement à elle. "Salutations, ô esprit de la forêt. Je viens demander de l'aide, pour moi et pour les arbres que mon peuple a confiés à ma charge. Un groupe d'orques traverse les bois vers le nord. Mes compagnons et moi aimerions vous avoir à notre côté pour combattre, pour débarrasser la forêt de ces immondes créatures."

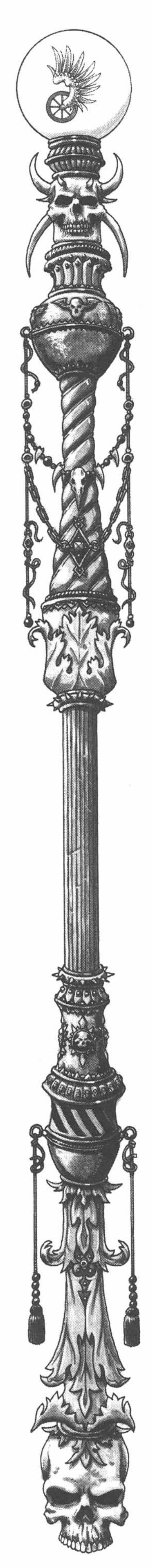
"Alors. Orques? Ces tueurs d'arbres? Je veux bien vous aider, mais ma force est faible. Que me donneras-tu en échange?"

Elvandriel fut troublée par la requête. "Mais, débarrasser la forêt des orques est sûrement une récompense suffisante?"

Elle sut immédiatement qu'elle avait donné une mauvaise réponse. La peau de la dryade vira au blanc argenté, sa chevelure se fit plus broussailleuse, ses doigts devinrent tranchants lorsqu'elle se transforma en Bouleau. Un sifflement menaçant s'échappa de ses crocs de bois.

La mage elfe des bois s'inclina à nouveau. "Je vous demande pardon, ô grand esprit des arbres. J'ai parlé précipitamment. Quelle récompense désirez-vous?"

La dryade regarda dans la clairière, ses doigts ne cessant de bouger, cherchant. Ses yeux s'arrêtèrent enfin sur un endroit précis où l'on perçut un mouvement derrière un tronc d'arbre. "J'aimerais avoir… le sang de la longue barbe qui se terre… pour nourrir mes racines…"



Dans le monde de Warhammer, les elfes sont les maîtres de la magie, mais il n'en a pas toujours été ainsi, et cela changera peut-être. Les elfes hauts maîtrisent la Magie Haute, qui englobe toutes les formes de magie connues des humains et de bien d'autres, tandis que les elfes des bois ont développé leurs affinités avec les forêts pour en faire un art de la beauté naturelle.

Mages Elfes des Bois

Cela fait plus de quatre mille ans que les elfes hauts ont quitté le Vieux Monde, laissant derrière eux une poignée d'individus n'ayant pas le cœur de quitter la terre qu'ils avaient appris à aimer. Depuis, les descendants de ces représentants d'une grande civilisation ont dégénéré jusqu'à redevenir les elfes des bois, un peuple forestier rustique, se souciant plus de la terre que des grandes réalisations de leurs ancêtres. Ils ont oublié l'essentiel du savoir magique des elfes hauts, et leurs propres connaissances se sont spécialisées, pour ne concerner que les pouvoirs de leurs forêts natales. Bien qu'ils se rappellent quelques éléments de magie de Bataille de leurs aïeux (encore indispensables dans des contrées où pullulent les gobelins et les hommes-bêtes), une grande partie de leur sagesse a été détournée vers l'étude des forces du monde naturel, des arbres et des plantes de leurs forêts natales et des animaux qui y vivent.

Ils ont acquis de beaucoup de sagesse auprès de leurs amis, les antiques alliés de la forêt, les hommes-arbres. Bien qu'il ne reste que très peu de ces êtres sages et anciens, leur connaissance des choses qui poussent s'étend jusqu'aux racines même du monde, quand les forêts originelles recouvrirent la terre alors que la couverture glacière reculait. Quelques hommes-arbres sont assez vieux pour se rappeler une époque où les forêts couvraient la totalité du Vieux Monde, depuis les rives du Grand Océan Occidental jusqu'aux Montagnes du Bout du Monde et au-delà.

Il est dit parmi les elfes des bois que les hommes-arbres peuvent parler aux arbres et comprendre leur langage étrange, tout en lenteur et en murmures. Quelle que soit la vérité, les mages elfes des bois ont appris un secret qu'aucun autre sorcier n'a jamais maîtrisé : les Chants des Arbres, qui leur permettent de communiquer avec les arbres et les plantes, d'apprendre des choses auprès d'eux, de modifier leur forme et la vitesse de leur croissance. Les plus puissants d'entre eux sont même capables d'évoquer des dryades, les redoutables esprits des arbres, pour qu'elles viennent les aider dans les temps difficiles.

La Voie de l'Elfe des Bois

Les mages elfes des bois prennent conscience de leur vocation à un très jeune âge. Même chez un peuple qui manifeste un profond respect et une grande révérence pour le monde naturel, un enfant qui va s'orienter vers cette carrière ressent ces passions plus intensément que les autres. Il passe beaucoup de temps seul dans la forêt, communie avec le monde naturel, dort dans les branches des arbres. Il apprend à rester si immobile que les animaux l'ignorent et s'approchent sans crainte. Même les dryades, qui ne permettent habituellement à aucun mortel de les voir, n'en ont pas peur.

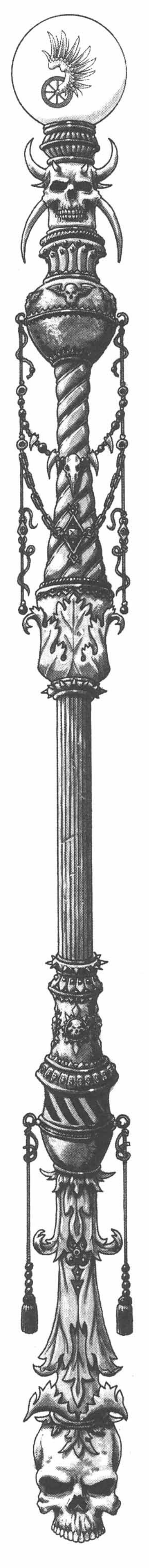
Les parents d'un tel enfant s'inquiètent naturellement quand il disparaît dans la forêt durant de longues périodes. De nombreux dangers le guettent dans les ombres, et il ne s'agit pas seulement de bêtes sauvages. Il n'est pas si rare que de tels enfants soient capturés et tués par des orques, des gobelins ou des hommes-bêtes, voire par de féroces griffons affamés. Mais les plus doués survivent, finissent par accéder au cœur le plus profond de la forêt, là où vivent les hommes-arbres. Si l'enfant elfe est prêt et s'il manifeste suffisamment de révérence pour le monde naturel, un homme-arbre s'occupera de lui et l'initiera aux Chants des Arbres.

Le langage des arbres, cet étrange murmure des feuilles dans le vent et les craquements des branches, est incompréhensible même pour le plus malin et le plus sage des elfes. Seuls les hommes-arbres, qui sont presque des arbres, peuvent comprendre ce discours lent et décousu. Depuis des temps immémoriaux, les Chants des Arbres permettent aux hommes-arbres de parler aux arbres, de les faire pousser de la façon la plus adaptée au monde. Les paisibles hommes-arbres désapprouvent parfois l'usage que les elfes des bois font de ces Chants (que ce soit pour donner aux arbres la forme de maison ou pour étrangler leurs ennemis dans un enchevêtrement de lianes), mais ils ont pris conscience qu'ils ne sont plus très nombreux dans ce monde. Quand le dernier d'entre eux mourra, il n'y aura plus que les elfes des bois pour protéger leurs forêts tant aimées des destructions cruelles des orques et de l'expansion humaine.

L'apprenti elfe des bois reste généralement auprès de son professeur semi végétal pendant plusieurs années. Au cours de cette période, il rend parfois visite à sa famille, mais il est le plus souvent loin des siens, apprenant à écouter les sons de la nature, à s'accorder aux courants de magie qui imprègnent tout ce qui pousse. À la fin de cet apprentissage, il retourne chez son peuple, ayant maîtrisé les techniques essentielles des Chants des Arbres, mais avec encore beaucoup à apprendre. Il passe ensuite plusieurs années auprès d'un mage elfe avec qui il apprend notamment la magie mineure et des notions de base de magie de Bataille qu'il approfondira plus tard.

La Vie d'un Mage Elfe des Bois

Après cet apprentissage, le futur mage est libre de quitter son maître, s'il le désire, pour voyager. La plupart préfèrent rester auprès de lui encore plusieurs années, car c'est la meilleure façon d'approfondir leur savoir. Certains préfèrent parcourir les forêts, chercher la sagesse auprès d'autres groupes d'elfes ou des hommes-arbres qui vivent dans d'autres parties de la forêt ou dans d'autres régions du Vieux Monde. Quel que soit leur choix, ils se préoccupent avant tout de la protection de la forêt et du bien-être des elfes qui y habitent. Et c'est ainsi que certains se retrouvent à combattre des intrus ou des ennemis de la forêt. Les orques et les hommes-bêtes sont tués sans pitié, mais les colons humains sont généralement traités avec une certaine compassion.



Comme le Vieux Monde est de plus en plus habité, les humains cherchent souvent de nouvelles terres à coloniser et déboisent pour laisser place à leurs cultures. Bien que les elfes des bois soient contre la destruction des forêts anciennes, ils comprennent parfaitement que les hommes n'agissent pas par caprice, mais qu'ils ne peuvent voir la vraie beauté du monde naturel comme eux. Plutôt que de les tuer directement, ils essayent de les effrayer pour les éloigner de certains endroits. Grâce à leur magie, ils font mystérieusement apparaître des haies d'aubépine pendant la nuit, danser d'étranges lumières dans les bois, pousser les arbres dans des formes étranges et sinistres. C'est généralement suffisant pour convaincre les colons que cette forêt est un lieu dangereux et hanté et qu'ils devraient s'installer ailleurs.

Très peu de mages elfes des bois quittent leurs forêts. Le plus souvent, ils font d'un coin particulier leur foyer, et au fil des ans, ils apprennent à connaître chaque arbre, chaque buisson, chaque cours d'eau, la tanière du moindre animal. Les quelques exceptions qui quittent leur habitat naturel pour vivre parmi les humains ont généralement souffert d'une tragédie ou ont un horrible secret à cacher. Peut-être que l'endroit où ils s'étaient installés a été détruit par un incendie ou par la colonisation humaine, que des hommes-bêtes s'y sont installés en trop grand nombre pour qu'ils les combattent. Peut-être ont-ils transgressé une loi de leur communauté et en ont été exclu. Quelle que soit la raison de leur départ, les mages elfes des bois sont rarement à l'aise dans les villes et les cités surpeuplées des humains, et ils profiteront sans doute de la moindre occasion pour retourner dans des régions boisées.

Apprenti Mage Elfe des Bois

Les apprentis mages passent l'essentiel de leur enfance à apprendre le savoir des forêts avant de s'aventurer dans le vaste monde. Ils acquièrent ainsi une grande sagesse pour tout ce qui concerne la terre, et ont également des connaissances rudimentaires de la magie. Très peu d'apprentis quittent la forêt, parce qu'ils ont encore beaucoup à apprendre auprès de leurs maîtres. Ceux qui voyagent en terre humaine sont généralement motivés par une des trois raisons suivantes: ils fuient une grande tragédie; ils ont été exclus de la société des elfes des bois; dans le cadre de leur apprentissage, ils ont décidé d'étudier le fonctionnement de la société humaine.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	–	–	+1	–	–	+10	–	+10	–	+10	–

Filière
Accès aléatoire uniquement – voir la nouvelle table p. 26

Compétences
Chant
Déplacement Silencieux Rural
Identification des Plantes,
Incantations – Magie Mineure
Langage Secret – Malla-roomna-larin
Langue Hermétique – Magikane
Pistage

Points de Magie
2D4

Dotations
Néant

Débouchés
Apprenti Sorcier
Mage Elfe des Bois – Niveau 1
Bûcheron

Mage Elfe des Bois

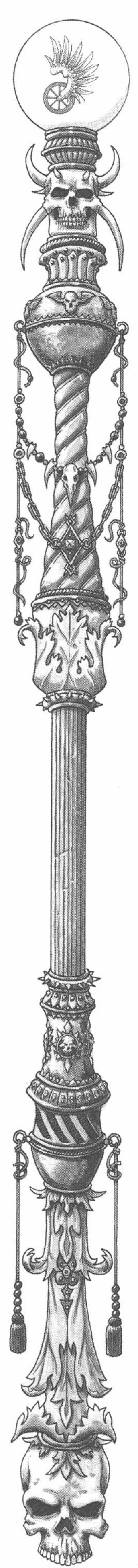
Les mages elfes des bois sont spécialisés dans les Chants des Arbres, des sorts liés à tout ce qui pousse dans le monde naturel, en particulier les arbres et les plantes. Leurs sortilèges ont une certaine affinité avec ceux des élémentalistes ou des druides, mais leur connaissance de la magie des arbres est bien plus importante. Les mages elfes des bois passent l'essentiel de leur temps dans les forêts profondes, très loin de la prétendue civilisation humaine. Les rares mages qui s'aventurent sur les terres des hommes n'apprécient guère les cités, et restent autant que possible en pleine nature. En ce qui concerne les enchantements, les Chants des Arbres sont assimilés aux rituels (voir p. 158), mais ils se lancent en 6 rounds au lieu de 10 minutes.

Notez que les mages elfes des bois peuvent apprendre la magie de Bataille et la magie mineure en plus des Chants des Arbres, et quelques rares individus ont même eu accès à la Magie Haute. Ils ne peuvent cependant pas apprendre la magie de Couleur dans les Collèges Impériaux; les simplifications de Teclis, destinées aux humains, sont vraiment trop différentes de leur façon de penser. Si cela peut faire paraître les mages elfes des bois beaucoup plus puissants que les sorciers normaux, le MJ et les joueurs doivent garder à l'esprit qu'on les rencontre beaucoup moins souvent que les sorciers humains et qu'il est peu probable que ces derniers leur enseignent des sorts. Ainsi, bien que les mages elfes des bois soient capables d'apprendre une plus grande diversité de sorts, ils ont beaucoup moins d'occasions de le faire. De plus, ils sont automatiquement considérés comme des sorciers spécialisés (**WJRF**, p. 138), ce qui implique que leur cheminement professionnel leur coûte le double du prix normal.

Règles Psychologiques Spéciales: les mages elfes des bois ont une affinité particulière et un profond respect pour les hommes-arbres. Ils bénéficient d'un bonus de +20 à tous leurs tests de **Soc** quand ils ont affaire à eux.

Évocation de Dryade: l'évocation d'une dryade n'est pas, strictement parlant, une capacité magique. C'est une compétence uniquement connue de ceux qui ont un lien étroit avec la forêt. Au niveau 2, les mages elfes des bois se doivent d'apprendre le langage des dryades. Cela leur permet uniquement de parler avec celles qu'ils rencontrent, et ils ne peuvent ni les évoquer ni les contrôler. À ce stade, ils sont incapables de les appeler à l'aide, mais elles peuvent accepter de partager des informations avec eux.

Quand les mages atteignent le niveau 3, ils découvrent l'antique pacte conclu entre leurs semblables et les dryades et apprennent le chant qui permet d'évoquer un de ces esprits des arbres. C'est un chant long et compliqué



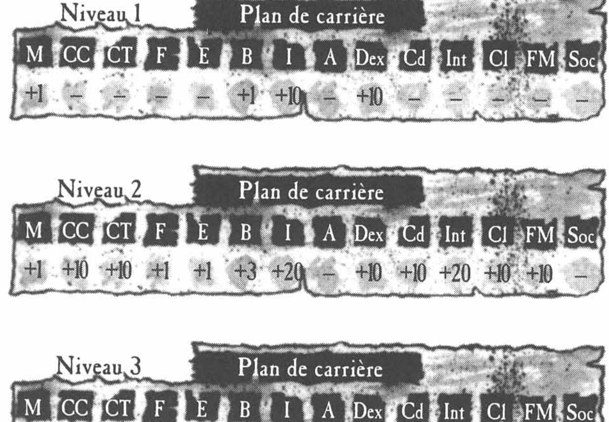
dans la langue ancienne de ces entités. Il ne peut pas être écrit, car cette langue comprend des syllabes qu'aucun système d'écriture connu ne peut transcrire. Le chant ne peut être appris qu'auprès d'un autre mage elfe des bois, ou grâce à un homme-arbre coopératif.

Il est très difficile et particulièrement fatigant de se rappeler et de prononcer les syllabes étrangères de ce langage. Se souvenir et formuler correctement le chant qui dure dix minutes nécessite une réussite d'**Int**. Une fois qu'il est terminé et que l'aide de la dryade a été demandée, l'elfe des bois doit se reposer totalement pendant une heure ou subir des pénalités de -10/-1 à toutes ses caractéristiques jusqu'à ce qu'il puisse dormir.

Dans une forêt, la dryade arrive après 1D6 rounds. Sur un terrain dégagé, elle met 2D6 minutes et il y a 25% de chances pour qu'elle ne réponde pas à l'appel. Dans une ville, il n'y a que 25% de chances pour qu'elle se manifeste après 4D6 minutes et cela ne va pas manquer d'attirer beaucoup d'attention. Elle ne répondra pas du tout à quelqu'un se trouvant en mer ou sous terre.

Quand une dryade a été évoquée, il faut réussir un test de **Soc** avec une pénalité de -20% pour la convaincre d'apporter son aide (les personnages possédant la compétence Charisme bénéficient normalement de leur bonus de +10%). Le maître de jeu peut accorder des bonus ou des pénalités à ce jet en fonction de la requête. Toute demande impliquant de défendre des zones boisées et de débarrasser la forêt de ses ennemis devrait bénéficier d'un bonus de 10 à 20% (déterminé par le maître de jeu), alors que toutes celles qui obligent la dryade à quitter la forêt ou qui lui font courir des risques sans nécessité se verront infliger une pénalité pouvant atteindre 50%. Sur un échec, la dryade refuse d'accéder à la requête. En moyenne, une dryade aidera le mage pendant 1D6 heures, mais selon la tâche, elle peut rester plus longtemps ou abréger son intervention.

Rappelez-vous que les motivations et le mode de pensée des dryades leur sont totalement propres ; ce qui, pour un elfe, est une requête raisonnable peut sembler étrange à la dryade. Si le test de **Soc** a une marge de réussite inférieure à 10%, une période de négociation s'ensuit, et le résultat dépend uniquement de l'opinion du MJ sur les arguments des joueurs.



Niveau 1 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	–	–	–	–	+1	+10	–	+10	–	–	–	–	–

Niveau 2 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	+10	+10	+1	+1	+3	+20	–	+10	+10	+20	+10	+10	–

Niveau 3 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	+10	+10	+1	+1	+4	+30	–	+20	+20	+30	+20	+20	–



Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	+10	+10	+1	+1	+4	+40	–	+30	+30	+40	+30	+30	–

Compétences – Niveau 1
Alphabétisation, Camouflage Rural, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Incantations – Chants des Arbres niveau 1, Incantations – Magie de Bataille Niveau 1, Sens de la Magie

Compétences – Niveau 2
Conscience de la Magie, Incantations – Chants des Arbres Niveau 2, Incantations – Magie de Bataille Niveau 2, Langage Secret – Dryade, Méditation, Radiesthésie

Compétences – Niveau 3
Chant d'Évocation d'une Dryade (voir ci-dessus), Identification des Mort-Vivants, Identification des Objets Magiques, Incantations – Chants des Arbres Niveau 3, Incantations – Magie de Bataille Niveau 3

Compétences – Niveau 4
Connaissance des Démons, Connaissance des Runes, Divination, Botomancie (lecture dans les cendres de feuilles), Incantations – Chants des Arbres Niveau 4, Incantations – Magie de Bataille Niveau 4, Préparation de Parchemins, Préparation de Potions

Filières
Apprenti Mage Elfe des Bois

Points de Magie
4D4 points par niveau

Débouchés
Mage Elfe des Bois du niveau suivant
Sorcier – Niveau 1
Élémentaliste – Niveau 1
Illusionniste – Niveau 1

Notez que lorsqu'un personnage a achevé la carrière de niveau 4, il lui est possible d'ajouter *Mage Elfe Haut – Niveau 4* à ses Débouchés. Toutefois, pour suivre ce cheminement, il doit trouver un autre elfe des bois ayant achevé cette carrière, le convaincre de le prendre comme apprenti et payer 1 000 PE pour débuter dans cette carrière. Notez aussi que ses débouchés ne changeront pas s'il suit cette voie – il n'aura pas accès à ceux dont dispose normalement un mage elfe haut de niveau 4.

Magie Haute

La Magie Haute est la forme de magie la plus pure et la plus vertueuse. C'est aussi la plus puissante. Elle est créée par le tissage des huit couleurs de magie tandis qu'elles tourbillonnent dans le monde et peut être considérée comme l'antithèse de la Magie Noire, car elle ne peut être souillée par le Chaos. Son unique faiblesse, c'est que seuls les elfes peuvent la pratiquer avec succès (ainsi que les Anciens, s'il en existe encore, qui la leur ont enseignée), car personne d'autre n'a les capacités mentales nécessaires

pour tisser les huit couleurs de magie en un fil étincelant. Cette capacité semble avoir émergé pendant l'âge d'or des elfes, quand ils étudiaient auprès des Anciens, mais était-ce accidentel ou prémédité, nul ne le saura jamais.

Il est exceptionnel qu'un mage elfe haut se rende dans le Vieux Monde. La plupart vivent dans les Royaumes d'Ulthuan, où ils combattent les elfes noirs dans les armées du Roi Phœnix. Lors de leurs très rares visites dans le Vieux Monde, ils viennent déguisés ou pour changer l'histoire, comme Teclis le fit quand il enseigna aux humains les couleurs de magie.

Les mages elfes hauts passent souvent de nombreuses décennies à apprendre leurs arts magiques, et ils sont donc incomparablement supérieurs au plus talentueux des sorciers humains. Avant de pouvoir simplement commencer à étudier la Magie Haute, ils doivent maîtriser chacune des couleurs de magie.

Dans une campagne **WJRF**, les mages elfes hauts ne devraient pas être incarnés par des personnages joueurs. Leur intervention devrait tenir du miracle occasionnel. Un tel être va peut-être utiliser une magie spectaculaire pour sauver les PJ d'une situation désespérée, puis disparaître avant qu'ils puissent le remercier, les laissant se demander pourquoi il a choisi de les sauver. Ou bien les PJ pourraient entendre des rumeurs sur un elfe haut installé dans une région isolée du monde qui serait prêt à enseigner aux humains et aux elfes la Magie Haute. Ils auraient à parcourir de longs kilomètres à la recherche de ce professeur merveilleux, pour découvrir un peu tard que c'est un elfe noir.

Mage Elfe Haut

Aucun plan de carrière n'est donné pour les mages elfes hauts. Un exemple de PNJ est fourni à la place. Il est possible de créer d'autres PNJ en s'en servant comme modèle, ou de considérer qu'un mage elfe haut a achevé les carrières de sorcier de Bataille et dans tous les Collèges de Couleur. En plus de tout cela, ils possèdent la compétence Incantations – Magie Haute, et divers sorts de Magie Haute. Ce profil ne donne qu'une description approximative des mages elfes hauts. De plus amples informations sur la magie qu'ils utilisent figureront dans un futur supplément pour **Warhammer JRF**.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	44	4	4	12	100	1	96	83	100	100	100	43

Points de Magie
62

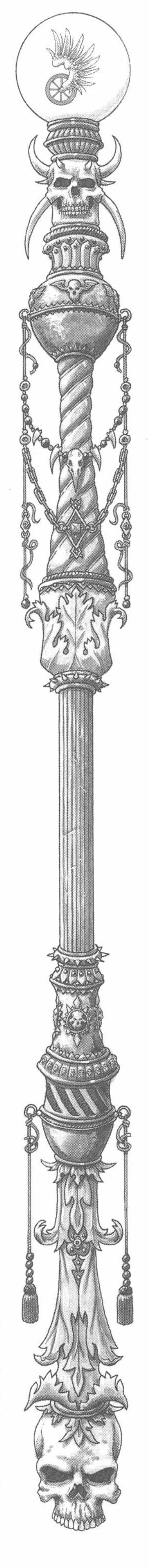
Compétences
Alphabétisation; Calcul Mental; Camouflage Rural; Chasse; Chimie; Connaissance des Parchemins; Connaissance des Démons; Connaissance des Plantes; Connaissance des Runes; Conscience de la Magie; Déplacement Silencieux Rural; Déplacement Silencieux Urbain; Divination; Étiquette; Évaluation; Fabrication de Parchemins; Fabrication de Potions; Fabrication d'Objets Magiques; Histoire; Identification des Mort-Vivants; Identification des Objets Magiques; Identification des Plantes; Incantations – Magie Céleste Niveau 4 & 5; Incantations – Magie d'Ambre Niveau 4 & 5; Incantations – Magie de Bataille Niveau 1; 2 & 3; Incantations – Magie de Jade Niveau 4 & 5; Incantations – Magie de Lumière Niveau 4 & 5; Incantations – Magie d'Or Niveau 4 & 5; Incantations – Magie Étincelante Niveau 4 & 5; Incantations – Magie Grise Niveau 4 & 5; Incantations – Magie Haute Niveau 4 & 5; Incantations – Magie Mineure; Joaillerie; Langage Secret – Classique; Langage Secret – Jargon des Batailles; Langue Hermétique – Arcane Elfe; Langue Hermétique – Magikane; Méditation; Métallurgie; Orientation; Pistage; Préparation de Poisons; Radiesthésie; Sens de la Magie; Sens de la Repartie; Technologie; Travail du Métal; Vision Nocturne.

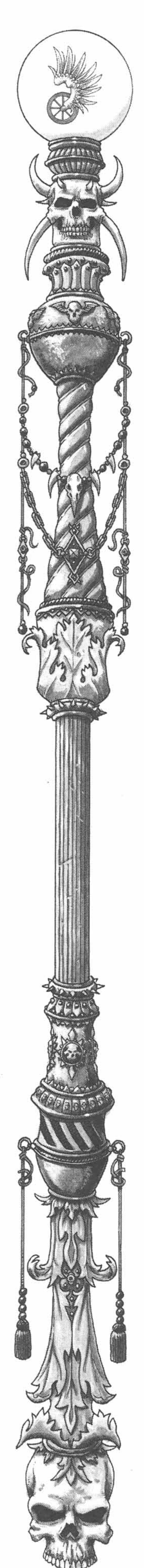
Sortilèges

Magie Mineure :	Alarme Magique, Lecture à Haute Voix, Pare-Pluie, Recherche, Sens du Danger
Magie de Bataille Niveau 1 :	Boule de Feu, Enthousiasme, Guérison des Blessures Légères, Zone Ininflammable
Magie de Bataille Niveau 2 :	Aura de Protection, Brise-Jambe, Brouillard Mystique, Chance, Duel Psychique, Panique Magique, Rupture d'Arme, Vol de Pouvoir Magique
Magie de Bataille Niveau 3 :	Dissipation de la Magie, Évocation d'un Serviteur, Manteau de Ténèbres, Pont Magique, Stupidité Magique
Sorts d'Améthyste :	Caresse Mineure de Laniph, Vitesse de Lykos, Amaranth, Destin de Bjuna
Sorts d'Or :	Cage Dorée, Peur d'Aramar, Reproduction de Levorg
Sorts d'Ambre :	Enchevêtrement Épineux, Éveil du Bois, Bête Sauvage de Horros
Sorts de Lumière :	Transfert d'Énergie, Lumière de Bataille, Crevasse, Habitants d'En Dessous
Sorts Célestes :	Bouclier Céruléen, Fortune, Présage
Sorts de Jade :	Bassin d'Émeraude, Épuisement de la Vie, Paix
Sorts Gris :	Corne d'Andar, Monture de Ténèbres, Puits de Tarnus
Sorts Étincelants :	Ruban Cramoisi, Fournaise du Destin
Sorts de Magie Haute :	Apothéose, Bannissement, Main de Gloire, Prestige de Teclis

Dryade

Les dryades sont des esprits des arbres – des êtres magiques qui vivent dans les arbres et peuvent prendre l'aspect d'une variété particulière, et même se transformer pour prendre la forme d'un arbre, à volonté. On les trouve au fin fond des forêts du Vieux Monde, loin des cités et des villes des humains. Les dryades possèdent une forme solide, avec une chair semblable au bois vert et flexible d'un jeune arbre et une peau comme de l'écorce. Leur chevelure tend à avoir un aspect feuillu ou à ressembler à de la mousse ou à du lichen. Elles font environ deux fois la taille d'un elfe des bois moyen, ce qui représente environ 3,30 - 3,60 mètres. Les elfes des bois prennent soin





d'apaiser ces esprits, et des mages avertis peuvent leur demander de l'aide.

Quand elles apparaissent devant les elfes ou les hommes sous un aspect amical ou séduisant, les dryades prennent la forme de belles jeunes femmes agiles avec une peau verte, brune ou blanc argenté et un feuillage vert ou roux tombant en cascade de leur tête. Leurs longs doigts sont des armes dangereuses, desquels peuvent jaillir des épines et des brindilles semblables à des fouets. Les dryades sont très rancunières et vengeresses si on les offense, ou si l'arbre qu'elles habitent est menacé ou endommagé. Si l'arbre d'une dryade est détruit, elle perd 1 B par jour et finit par se flétrir et mourir.

Parfois, les dryades adoptent un aspect terrible et sauvage et combattent aux côtés de leurs alliés elfes des bois. Au début des hostilités, une dryade choisit l'aspect qu'elle va faire sien pour combattre, mais elle peut changer de forme au début de chaque round si elle le souhaite.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	39	29	4	4	58	39	2	36	75	45	89	89	30

Une dryade peut adopter une des formes suivantes :

BOULEAU

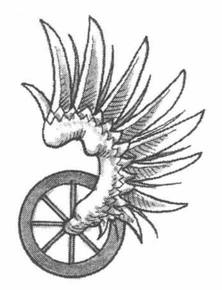
Une dryade sous forme de bouleau adopte un aspect blanc argenté avec, pour chevelure, une masse de feuillage délicat jaune vert ou fauve. Ses longs doigts semblables à des fouets cinglent ses ennemis, et sous cette forme, la dryade bénéficie de **A**+1.

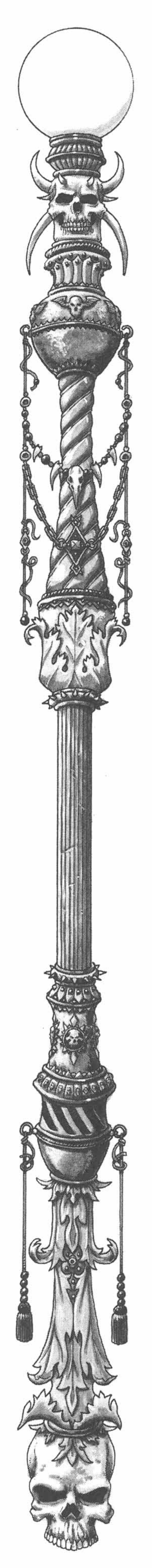
CHENE

Une dryade sous forme de chêne est plus robuste et résiste mieux aux blessures. Sa peau devient coriace et noueuse, et ses membres s'épaississent. Sa chevelure se transforme en une masse de feuilles de chêne et de glands. Sous cette forme, la dryade bénéficie de **F**+1 et **E**+1.

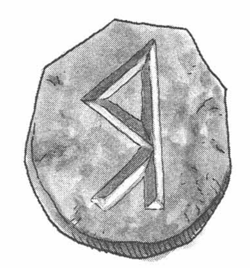
SAULE

Une dryade sous forme de saule est une créature à la peau verte et aux longs cheveux jaunâtres. Ses doigts deviennent incroyablement longs et ressemblent à des ramilles cinglantes. Elle peut les entortiller autour de l'arme d'un ennemi, la rendant difficile à manier. Tout adversaire d'une dryade sous forme de saule perd la première attaque de son round. S'il ne possède qu'une attaque, il ne peut pas attaquer du tout pendant ce round. Cette action coûte une attaque à la dryade, mais elle peut utiliser normalement la seconde.

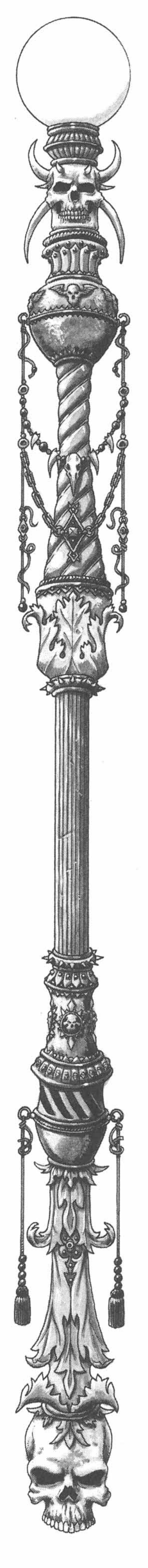




Chapitre 12



Runes et Forgerons des Runes

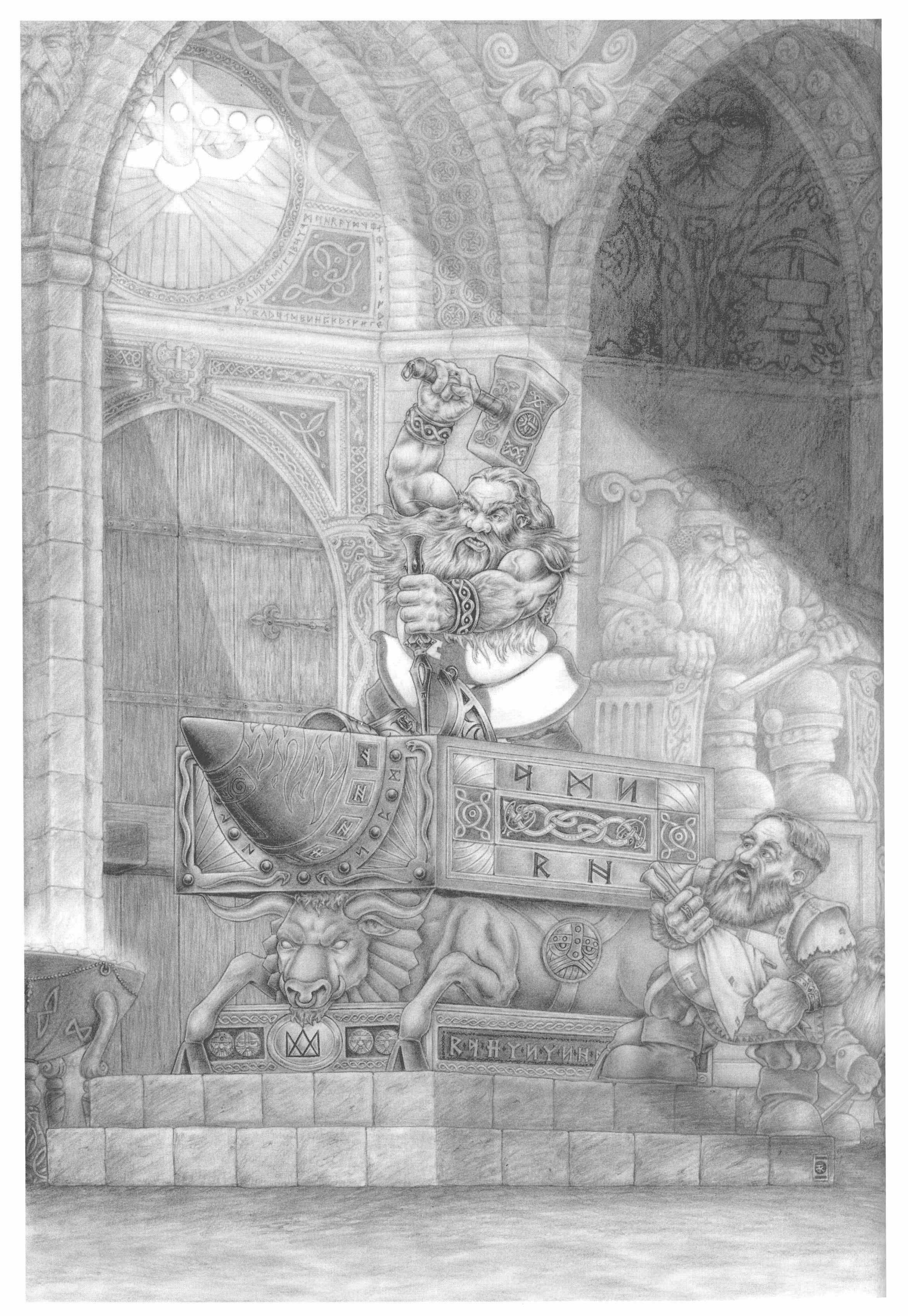


Le fer sonnait contre le fer, et les voûtes et les parois sculptées de la caverne renvoyaient un puissant écho. Un nain trapu façonnait une tête de hache. Le rougeoiement des charbons de la forge se reflétait sur son torse musculeux luisant de sueur. Les coups égaux et réguliers tombaient avec une facilité qui trahissait une parfaite maîtrise. L'enclume elle-même n'était pas un simple bloc de métal brut comme on pouvait en trouver dans chaque forge de village du pays des hommes. Ses moulures et ses ornements étaient aussi recherchés que ceux d'une cuirasse de dame naine.

Le fracas régulier du métal laissait entendre un autre son. Sur les colonnes naturelles et les stalactites se réverbérait le chant monotone du forgeron des runes. Le travail du nain était surveillé. Sur les hautes corniches, les visages de pierre de ses ancêtres le regardaient. Il lui semblait que leurs voix se joignaient à la sienne pour entonner ces mots que Skal Skallansson avait lui-même prononcés il y a des milliers d'années, des mots qui s'étaient transmis de forgerons des runes à apprentis, des mots insensibles aux siècles depuis la Guerre de la Vengeance et au-delà.

Il y avait encore beaucoup à faire avant que l'arme rune soit prête. Mais les semaines de travail passeraient, les grandes runes de Thungni recevraient les hommages qui leur étaient dû et leur pouvoir se manifesterait en son temps. Le Roi Belagar de Karak Ungor aurait alors une arme capable de rivaliser avec Grimmaz elle-même, la lame volée par les gobelins.

Dans son esprit, le forgeron des runes pouvait voir le triangle de la Rune de Rupture, inscrit entre les mâchoires béantes de la tête de dragon qu'il graverait plus tard sur le fer de la hache et incrusterait d'un fil d'or, et là, sous l'effigie sévère du Roi Belagar, la Rune de Fureur. Une fois leur chef armé d'une hache de bataille aussi dévastatrice, les clans de Karak Ungor reprendraient la guerre contre la tribu gobeline de la Griffe Tordue. Comme l'exigeait l'antique Livre des Rancunes, le Roi Belagar récupèrerait Grimmaz, l'inflexible hache perdue il y a des siècles par la lignée déshonorée des Jarkli. Les gobelins apprendraient à maudire le jour où ils avaient défié les nains de la forteresse de Karak Ungor.



Au temps des dieux ancestraux, un fantastique complexe de cavernes naturelles s'étendait sous les pics sud des Montagnes du Bout du Monde. La beauté et la majesté de ces cavernes étaient indescriptibles. Les gemmes et les veines d'or brillaient dans les ténèbres. Les parois s'ornaient de formes merveilleuses sculptées par les rivières souterraines, et les stalactites et stalagmites se rejoignaient en forêts de colonnes luisantes. Ces jours précédaient la venue du Chaos et les ténèbres ne recelaient aucune terreur.

Thungni, fils de Grungni, avait été séduit par la beauté naturelle de ces roches et par la sérénité de ces cavernes qu'on appelait Ankor Bryn, le Royaume Scintillant. Il avait erré seul dans les cavernes pendant des jours et des semaines, fasciné par leur beauté. À son retour, il rapportait la connaissance de la magie runique. Thungni n'a jamais révélé comment il avait acquis ce merveilleux savoir – s'il l'avait trouvé inscrit sur quelque stèle antique, dans le royaume de son imagination ou s'il lui venait d'un dieu. Le Royaume Scintillant est devenu inaccessible pendant les bouleversements et les tremblements de terre qui ont suivi l'effondrement des portails, et les nains eux-mêmes n'ont jamais pu en retrouver le chemin.

Quand Thungni présenta pour la première fois les runes à ses frères de race, ils n'avaient pas encore les connaissances nécessaires pour exploiter leur pleine puissance. Elles différaient grandement des runes introduites par Valya pour exprimer les pensées et les connaissances naines. Grungni en personne, dans sa grande sagesse, comprit qu'elles pourraient être utilisées par un forgeron pour enchanter son œuvre. Mais les nains allaient vite découvrir que ces runes ne cessaient d'être de simples ornements d'armes, armures ou autres objets, que lorsqu'elles étaient inscrites par l'élite de leurs forgerons et artisans. Ce sont ces artisans d'exception qui ont fondé l'antique Guilde des Forgerons des Runes, le Clan de Morgrim.

Les Forgerons des Runes

D'une manière générale, les nains considèrent que la magie et les sortilèges ne peuvent guère intéresser que les races inférieures, les elfes et les humains par exemple. Les runes sont une tout autre affaire: elles font partie intégrante de l'histoire et de l'héritage nains et sont indissociablement liées aux arts antiques de la forge et du métal. Pour un nain, associer les runes à la "magie" ou à la "sorcellerie" revient à insulter une des plus antiques traditions de la race.

Les runes tirent pourtant leur pouvoir d'une forme de magie, même si cette forme s'avère extraordinairement stable et sûre. Foncièrement non-magiques, les nains ont appris à l'utiliser d'une manière qu'aucune autre race n'a pu réinventer. Les runes les ont admirablement servis à travers l'histoire et leur ont permis de créer les armes et les artefacts capables de compenser les capacités magiques de leurs nombreux ennemis. La permanence des runes rivalise avec les plus grands accomplissements de la magie divine et les plus puissantes créations de la sorcellerie.

Les runes sont essentiellement utilisées par les nains pour créer des armes et des armures extraordinairement efficaces. Il arrive cependant qu'on les retrouve sur les étendards, les amulettes, les anneaux et même sur certains articles vestimentaires. Elles protègent parfois les trésors et les tombes, voire les mines, fortins et autres colonies naines.

Les forgerons des runes sont les seuls nains capables d'utiliser les runes, que ce soit pour créer des objets runes de grand pouvoir ou pour les inscrire sur des supports temporaires pour des effets à plus courts termes. Dans la société naine, tous les forgerons des runes sont estimés et honorés pour leur sagesse et leurs compétences supérieures. Les légendes naines relatent aussi souvent les hauts faits des forgerons des runes que ceux des rois et des héros de naguère.

La Guilde des Forgerons des Runes

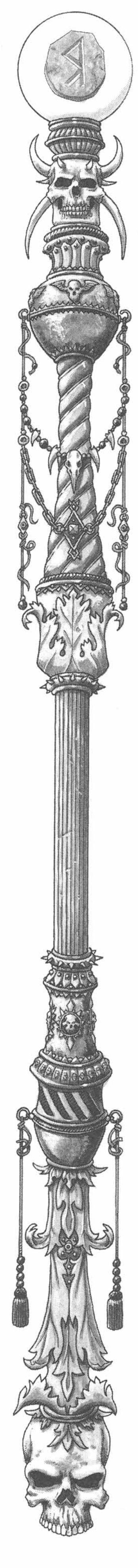
Dominée par quelques familles qui peuvent tracer leur lignage jusqu'à l'époque de Thungni, la Guilde des Forgerons des Runes est une des plus anciennes guildes professionnelles naines. Forger les Runes est avant tout un héritage: la plupart des maîtres n'enseignent leur art qu'aux jeunes nains de leur parenté qu'ils jugent dignes de cet apprentissage. Une famille célèbre toujours avec éclat la première rune inscrite par l'apprenti d'un grand maître – ou se désole quand il s'avère qu'il n'a pas les talents nécessaires pour suivre les traces de ses ancêtres.

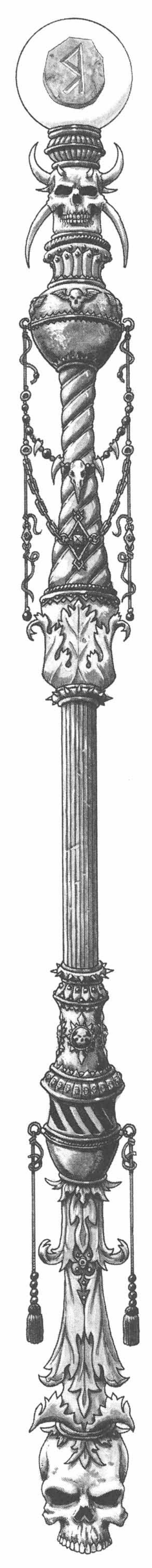
Un forgeron des runes qui ne peut trouver d'apprenti dans sa propre famille emporte le plus souvent son savoir dans la tombe. Cependant, il arrive parfois qu'un maître accepte pour apprenti un jeune artisan ou un forgeron si brillant que cela compense sa naissance extérieure aux vieilles familles, à la forteresse ou à la colonie. Cela n'empêche pas le nombre de forgerons des runes de se réduire siècle après siècle, et certains craignent que ce savoir finisse par se perdre.

Pire, avec le temps, les brouilles et les vendettas familiales ont morcelé la Guilde des Forgerons des Runes et certains membres refusent de parler à d'autres ainsi qu'à leurs apprentis et leurs parentèles. De fait, la connaissance des runes maîtres est maintenant divisée entre les lignées et plus aucun nain ne connaît toutes les runes. Localiser et apprendre les secrets d'un symbole particulier peut nécessiter des trésors de généalogie, pour retrouver son possesseur, et de diplomatie, pour le persuader de l'enseigner.

Les forgerons des runes couchent rarement par écrit le moindre fragment de leur savoir. Ils estiment, en effet, qu'il doit être acquis par l'exemple et non par la lecture. Quand ils écrivent quelque chose qui concerne leur art, ils utilisent un code, dissimulent leurs propos derrière une énigme ou les déguisent par toutes sortes de moyens subtils, voire une rune. Seul celui qui détient la clé et sait où chercher peut espérer déchiffrer le message.

En dehors des colonies des Montagnes du Bout du Monde, rares sont ceux qui détiennent la moindre connaissance sur les runes et plus rares encore sont ceux qui les inscrivent. Les forgerons des runes protègent férocement leurs secrets et n'en ont jamais transmis aucun de plein gré à





une autre race. Les autoproclamés "maîtres des runes" humains ne sont qu'un reflet bien misérable des forgerons des runes et les nains ne leur ont jamais pardonné leur larcin. (Pour plus de détails voir le Chapitre 13 "Maîtres des Runes".)

Graver les Runes

Le travail d'un forgeron des runes n'est ni rapide ni facile. Avant de pouvoir inscrire une rune, il doit d'abord façonner l'objet support. La plupart d'entre eux ne se risquent jamais à graver une rune sur un objet qui n'a pas été créé spécialement à cet effet. La réalisation de l'objet demande à elle seule de longues heures de travail dans la forge et sur l'enclume. Dans bien des cas, c'est l'apprenti du forgeron des runes qui accomplit une bonne partie des tâches les plus physiques, mais l'inscription de la rune est toujours entièrement réalisée par son maître. Inscrire une rune, ce n'est pas seulement graver un symbole avec l'outil approprié. Par la méditation et les antiques Chants des Runes, le forgeron des runes doit atteindre l'état spirituel qui lui permettra de canaliser et de concentrer l'énergie magique dans la rune. Ce transfert est mentalement épuisant et le forgeron des runes, déjà fatigué par le travail physique du façonnage de l'objet, peut mettre des jours à s'en remettre.

L'outil le plus important du forgeron des runes est son enclume. À la différence des enclumes habituelles, celle-ci est ornée de runes rares et merveilleuses qui focalisent l'énergie magique de la terre, l'énergie qui sera canalisée dans la rune en cours d'inscription. Elle doit être, pense-t-on, aussi grande que possible, de même que ses runes. Même quand il peint une rune sur du tissu, qu'il la sculpte dans du bois ou sur une porte de pierre, le forgeron des runes doit rester en contact physique avec son enclume pour que les qualités mystiques de la rune se manifestent. Pour un jeune nain, la création de son enclume est le grand œuvre qui marquera son passage du statut d'apprenti à celui de forgeron des runes. Il n'utilisera désormais plus aucune autre enclume et aucun forgeron des runes n'utilisera celle d'un confrère, pour quelque raison que ce soit.

Les forgerons des runes peuvent inscrire les runes sous deux formes différentes : comme rune temporaire ou comme rune permanente. Les runes temporaires sont les moins épuisantes à créer, mais elles n'auront qu'une durée limitée ou ne pourront servir que quelques fois avant de perdre leur pouvoir magique. Les runes destinées à être permanentes demandent des semaines de travail. Par-dessus tout, ces runes ne peuvent être inscrites qu'avec une Enclume du Destin. Pour certaines des runes les plus puissantes, les Maîtres Runes, il faut aussi obligatoirement ajouter un ingrédient extrêmement rare, comme du sang de dragon ou de l'eau provenant d'un lac particulier de montagne. L'obtention de ces ingrédients peut faire l'objet de plusieurs années de quête.

Enclumes du Destin

Ces grandes enclumes magiques de gromril ont été créées par les forgerons des runes de naguère, sous Karag Dron dans la Montagne Tonnerre. Le plus grand des forgerons des runes, Kurgaz, a utilisé le feu du volcan lui-même pour inscrire la Rune de la Sorcellerie dans chaque enclume. Il est dit dans l'antique Livre des Rancunes, que Kurgaz et ses compagnons ont été tués par un grand dragon qui a détruit les forges de la montagne. Le savoir qui permettait d'inscrire la Rune de la Sorcellerie a disparu avec eux pour toujours. Personne ne sait combien d'Enclumes du Destin ont été forgées avant que cette connaissance se perde. Pour un nain, il n'existe pas de possessions plus précieuses que celles qui subsistent encore.

Les fantastiques Enclumes du Destin sont énormes, plus hautes que les plus grands nains. Elles appartiennent généralement à la forteresse qui les abrite ou à une des guildes, généralement celle des forgerons des runes. Elles sont conservées dans les grandes forges au cœur de certaines forteresses naines et celles qui ont cet avantage en retirent une prééminence incontestée. De rares Enclumes du Destin appartiennent en propre à des forgerons des runes et se transmettent de maître à apprentis. La plupart de ces forgerons des runes sont installés dans les salles de Karaz-a-Karak ou les armureries de Karak Azul. Quelques Enclumes du Destin sont même détenues par des nains expatriés vivant dans des communautés extérieures à la civilisation naine. En temps de guerre, il arrive qu'une Enclume du Destin soit chargée sur un chariot et tractée jusqu'au champ de bataille pour renforcer le moral et la vaillance de l'armée.

Nombre d'Enclumes du Destin ont été perdues ; certaines sont tombées aux mains des peaux vertes, d'hommes-bêtes et de skavens qui ont envahi et conquis quantité de forteresses naines. Elles s'y trouvent peut-être encore, détenues par des gobelins bien incapables de les utiliser, attendant de faire la fortune des héros qui réussiront à en récupérer une.

Un forgeron des runes qui veut inscrire une rune permanente sur un objet ne peut le faire qu'en utilisant une Enclume du Destin, un privilège qui n'est pas accordé à la légère par les Seigneurs des Runes. Il devra prouver que l'objet qu'il se propose de créer contribuera à l'honneur et à la gloire de la race naine et non à jeter l'opprobre sur elle.

La Vie d'un Forgeron des Runes

La plupart des forgerons des runes passent leur vie dans les forteresses des montagnes. Ils consacrent leurs jours à forger les armes et les artefacts magiques qui soutiendront l'effort de guerre nain contre les peaux vertes et les créatures du Chaos qui hantent leur domaine. Ils voyagent très rarement, mais il leur arrive de quitter leur forteresse pour partir à la recherche des ingrédients magiques nécessaires à la création d'une arme particulièrement puissante. On peut aussi les rencontrer au cœur d'une armée en mouvement pour laquelle ils continuent de forger armes et armures, accompagnés dans certains cas d'une Enclume du Destin.

Il existe pourtant une catégorie de forgerons des runes qui voyagent plus facilement. Ce sont les expatriés, ceux dont les forteresses d'origine ont été détruites ou conquises à travers les siècles et qui ont dû s'installer sur les terres des hommes. Les nains expatriés se regroupent

généralement en colonies au cœur de l'Empire, des colonies qui vont du quartier ou ghetto dans une cité impériale au campement improvisé près d'un bourg ou d'une mine. Un forgeron des runes élevé dans semblable communauté n'aura pas hérité de toutes les connaissances des grands maîtres de Karaz Ankor, mais il ridiculisera sans doute les forgerons humains. Il est peu probable que lui ou sa communauté possède une Enclume du Destin, mais il sait certainement où se trouve la plus proche et il peut lui arriver de s'y rendre pour créer un nouvel objet rune. Les Seigneurs des Runes rechignent cependant à mettre les grandes Enclumes à la disposition de ces nains qui vivent parmi les humains et ces "itinérants" doivent se montrer encore plus persuasifs que leurs confrères autochtones.

Les forgerons des runes expatriés préfèrent vivre au sein des colonies naines et plus particulièrement parmi celles des grandes villes humaines. Dans ce dernier cas, ils se montrent très discrets sur leur véritable vocation qu'ils n'ont donc guère l'occasion de pratiquer: ils passent pour de simples armuriers, joailliers ou autres. Certains voyagent de ville en ville à la recherche d'un expatrié nain suffisamment riche pour devenir leur mécène. La quête d'une arme runique ou d'une Enclume perdue peut même les transformer en authentiques aventuriers. Rares sont les humains qui connaissent la différence entre un forgeron nain et un forgeron des runes et la différence de statut que cela implique dans la société naine. Les terres humaines sont une place bien ingrate pour les forgerons des runes.

PLAN DE CARRIÈRE

À l'instar des sorciers et des clercs, les forgerons des runes relèvent d'un plan de carrière plus coûteux en PE que la normale:

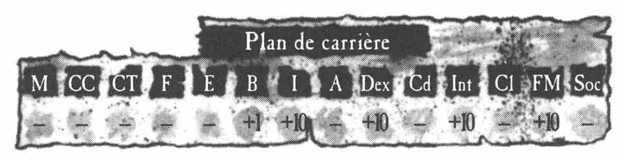
Niveau	Coût en PE
Apprenti Forgeron des Runes	100
Forgeron des Runes	200
Maître Forgeron de Runes	400
Seigneur des Runes	800

De plus, ils doivent acquérir toutes les promotions et toutes les compétences du niveau en cours pour prétendre accéder au suivant.

Apprenti Forgeron des Runes

Le forgeron des runes commence généralement sa carrière comme apprenti dans sa propre famille. Le Maître Forgeron des Runes de plus haut rang de sa forteresse ou de sa colonie doit, au préalable, l'avoir jugé digne d'intégrer sa Guilde. L'élu apprend alors les mystères de base de sa profession auprès d'un forgeron des runes expérimenté. Cet apprentissage dure généralement un minimum de cinq à dix ans. Certains apprentis restent en fait auprès de leur maître jusqu'à son décès et n'assument leurs titre, rang et nom de famille qu'après sa mort.

La vie d'un apprenti forgeron des runes est faite de labeur et de sueur. Généralement, tout le travail d'entretien de la forge lui revient, de même que le gros œuvre, son maître se réservant les tâches les plus expertes. Certains apprentis (particulièrement dans les colonies expatriées en terres humaines) se lassent de cet esclavage avant la fin de leur formation et quittent leur maître pour devenir artisan.


Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	–	–	+1	+10	–	+10	–	+10	–	+10	–

Compétences
Alphabétisation – Khazalide
Art
Connaissances des Runes
Métallurgie
Sens de la Magie
Soins des Animaux
Technologie
Travail du Bois
Travail du Métal

Dotations
Arme simple
Bâton
Cheval et carriole (pour transporter l'enclume de leur maître)
Outils

Filières
Apprenti Artisan
Maître-Érudit (voir *Le Nouvel Apocryphe* p. 61 et un supplément à paraître sur les nains)

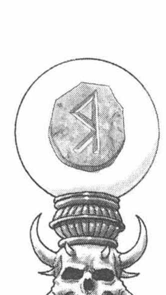
Débouchés
Artisan
Engingneur
Maître-Érudit (voir ci-dessus)
Forgeron des Runes

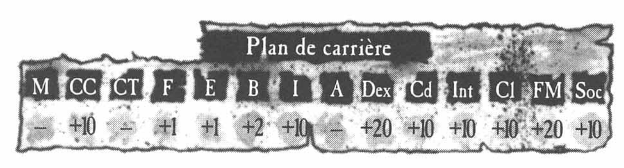
Forgeron des Runes

Un Forgeron des Runes est un nain qui sait inscrire les runes secrètes de ses ancêtres sur des armes ou d'autres objets. Ce savoir n'est presque jamais couché par écrit mais transmis oralement de maître à apprenti. Certains ne trouvent jamais d'apprentis satisfaisants et emportent leurs connaissances dans la tombe. La plupart des Forgerons des Runes sont plus que centenaires.

Le Forgeron des Runes qui progresse dans sa carrière accumule toujours plus de compétences et reçoit un respect accru de ses compatriotes. Les Forgerons des Runes confirmés sont appelés Maîtres Forgeron des Runes et les plus grands d'entre eux sont honorés du titre rare et vénérable de Seigneur des Runes.

Dans les terres humaines comme l'Empire, les Forgerons des Runes ne sont pas aussi respectés que dans leur propre communauté puisque les humains sont rarement capables de faire la différence entre un Forgeron des Runes et un simple maréchal-ferrant. Cette ignorance offense tout particulièrement les Seigneurs des Runes; demander à l'un d'eux de ferrer un cheval est toujours une dangereuse erreur, une erreur qui peut même se révéler fatale.





Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	–	+1	+1	+2	+10	–	+20	+10	+10	+10	+20	+10

Compétences
Conscience de la Magie
Évaluation
Inscription des Runes – Niveau 1 (décrite plus loin)
Joaillerie
Litanie des Runes (décrite plus loin)
Travail de la Pierre

Runes
2 Runes de Thungni de niveau 1*
* Le joueur pourra les choisir dans la liste des runes connues du tuteur de son personnage.

Dotations
Arme rune simple
Bâton
Enclume runique
Outils

Filière
Apprenti Forgeron des Runes

Débouchés
Initié de Grungni (voir les nouvelles du supplément à paraître sur les nains)
Maître-Érudit (voir *Le Nouvel Apocryphe* p. 61 et un supplément à paraître sur les nains)
Maître Forgeron des Runes

Maître Forgeron des Runes

Le Maître Forgeron des Runes est un Forgeron des Runes confirmé dont le rang reflète ses compétences et ses connaissances supérieures.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+20	+10	+1	+2	+4	+20	+1	+30	+20	+20	+20	+20	+10

Compétences
Histoire – Naine
Histoire Runique (décrite plus loin)
Inscription des Runes – Niveau 2 (décrite plus loin)
Langue Étrangère
Langue Hermétique – Nain
Théologie

Dotations
Arme Rune Simple
Bâton
Outils

Filière
Forgeron des Runes

Débouchés
Initié de Grungni (voir les nouvelles carrières du supplément à paraître sur les nains)
Maître-Érudit (voir *Le Nouvel Apocryphe* p. 61 et un supplément à paraître sur les nains)
Seigneur des Runes
Templier – Ordre du Mur de Pierre (voir les nouvelles carrières du supplément à paraître sur les nains)

Seigneur des Runes

C'est le plus haut rang qu'un Forgeron des Runes puisse atteindre. Les Seigneurs des Runes sont généralement vieux de plusieurs siècles. Ils sont tenus en grande estime par la population de leur Forteresse.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+20	+10	+2	+2	+6	+30	+1	+40	+20	+30	+20	+30	+10

Compétences
Connaissance des Démons
Création d'une Maître Rune
Inscription des Runes – Niveau 3 (décrite plus loin)
Inscription des Runes – Maître (décrite plus loin)
Langue Hermétique – Arcane Runique
Langue Hermétique – Elfe

Dotations
Arme Rune Simple
Bâton
Outils

Filière
Maître Forgeron des Runes

Débouchés
Aucun

Points de Magie

Inscrire une rune coûte des Points de Magie (PM) au Forgeron des Runes. Il gagne ces PM en s'élevant dans la hiérarchie de son art. La table qui suit précise les gains de Points de Magie apportés par chaque niveau :

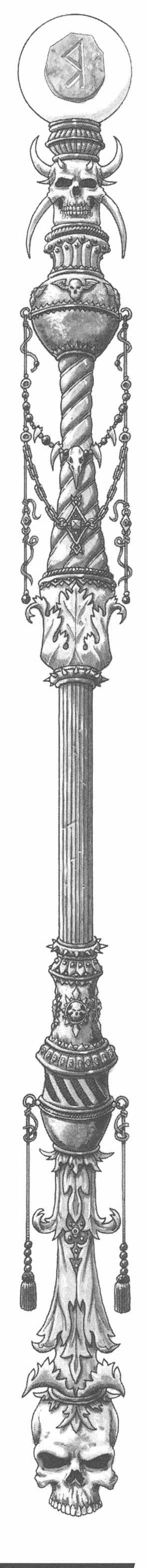
Carrière	Gain de PM
Apprenti Forgeron des Runes	néant
Forgeron des Runes	2D6+2
Maître Forgeron des Runes	3D6+2
Seigneur des Runes	4D6+2

Les Forgerons des Runes ne peuvent récupérer les Points de Magie dépensés qu'en chantant la Litanie des Runes, décrite plus loin.

Nouvelles Compétences

CRÉATION D'UNE MAÎTRE RUNE

Avec cette compétence, le personnage obtient les connaissances nécessaires pour créer sa propre Maître Rune. Six conditions doivent être respectées :



- Il doit avoir accès à une des Enclumes du Destin qui subsistent encore dans les Forteresses.
- Il doit passer 3D6 mois (et dépenser 200 PE chaque mois) à faire des recherches sur l'effet désiré et la forme appropriée de la rune.
- Il doit consacrer 2D6 autres mois d'études (et dépenser 100 PE chaque mois) pour déterminer la combinaison d'ingrédients rares qui activera la nouvelle Maître Rune.
- La première inscription demande 1D6+6 semaines de travail à huit heures par jour.
- Un nombre spécifique de PM (à déterminer par le MJ en se basant sur les runes existantes) doit être dépensé chaque jour pendant l'inscription.
- Le personnage doit réussir un test de **FM** à -20 pour inscrire la nouvelle Maître Rune pour la première fois.

HISTOIRE RUNIQUE

Chaque forgeron des runes développe un style personnel, un style qu'il transmet à ses apprentis, lesquels apportent à leur tour leurs propres embellissements. Grâce à cette compétence, il est possible de déterminer en examinant une rune, et en réussissant un test d'**Int**, la famille du forgeron des runes qui l'a créée. Une seconde réussite d'**Int** permet même d'identifier le créateur lui-même.

INSCRIPTION DE RUNES

Cette compétence permet d'inscrire les runes magiques du niveau spécifié. Comme pour la compétence Incantations, les niveaux de compétence successifs ne deviennent accessibles qu'en progressant dans la carrière (voir les profils de carrière).

LANGUE HERMÉTIQUE – ARCANE RUNIQUE

Cette compétence permet de déchiffrer les pictogrammes et les runes non-magiques utilisés par une des civilisations antiques. Les inscriptions des royaumes de l'antique Arabie et des contrées Slann des Terres du Sud et de Lustrianie sont concernées, ainsi que les motifs qui entaillent les mégalithes découverts dans les parties les plus reculées du monde.

LITANIE DES RUNES

Les forgerons des runes doivent chanter certaines litanies mystiques pour récupérer leurs Points de Magie. On détermine le temps requis en lançant 1D6 par PM à recouvrir; le total est le nombre de minutes que devra durer le chant. Si le forgeron des runes est interrompu avant que le temps requis ne soit écoulé, il ne récupère aucun PM. Pendant la litanie, le forgeron des runes ne peut excéder une allure *prudente* ni se livrer à la moindre activité. Contrairement aux sorciers en méditation, il reste conscient de ce qui se passe alentour.

Les Runes

Les runes sont des signes ou symboles magiques qui peuvent être inscrits sur des armes ou d'autres objets pour leur donner des propriétés magiques. Un forgeron des runes peut créer deux formes de runes: les permanentes et les temporaires. Les deux formes ont un dessin identique, mais la méthode d'inscription diffère, ce qui affecte les effets et durées. Les objets runes ne sont pas réservés aux forgerons des runes, nains ou bénéficiaires de capacités magiques et tout un chacun peut les utiliser. Les nains révèrent cependant ces objets et quand ils rencontrent un détenteur extérieur à leur race, ils ne manquent pas vérifier la légitimité de ses droits de propriété.

Certaines runes attirent l'œil par leur taille et leur facture; d'autres sont si discrètes que seul un connaisseur peut les identifier comme telles. Certaines ne sont même réellement détectables que par un forgeron des runes. Quand une rune est activée, elle se met généralement à luire ou à briller ou révèle sa présence de toute autre manière. La plupart des runes permanentes perdent lentement leur pouvoir avec les siècles. Ce dernier ne s'évanouit cependant que bien après la mort du créateur de la rune et il est même des objets runes qui restent tout aussi puissants aujourd'hui qu'ils l'étaient au sortir de la forge il y a des milliers d'années.

Les Runes Permanentes

Une rune permanente doit être inscrite sur l'objet support dès que le forgeron des runes l'a façonné. Elle n'en disparaîtra jamais et fera de lui un objet enchanté, un objet rune. Certaines s'activent automatiquement quand on utilise l'objet; d'autres, quand on suit leur contour du doigt, prononce une phrase de commande, hurle un cri de guerre ou le réclame en pensée. Une fois utilisée, la rune permanente perd normalement tout pouvoir jusqu'à la prochaine aube.

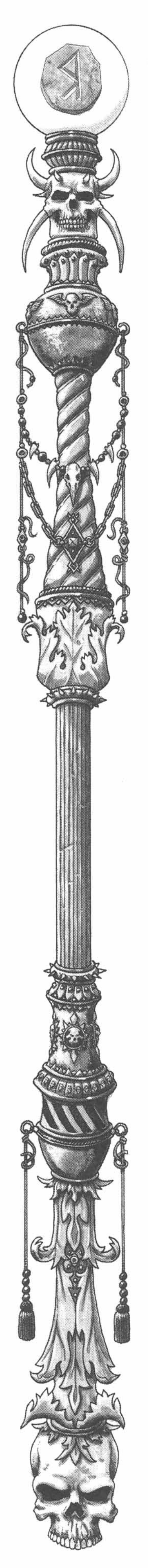
Inscrire une rune permanente demande beaucoup de temps et d'efforts, ainsi qu'un pouvoir magique considérable. L'objet support doit avoir été fabriqué sur une Enclume du Destin (voir plus haut). Sans Enclume du Destin, un forgeron des runes ne pourra inscrire, quels que soient ses efforts, qu'une rune temporaire. De plus, dans le cas d'une Maître Rune (voir plus loin) la fabrication de l'objet support nécessite forcément des ingrédients rares et merveilleux.

La plupart des objets frappés d'une rune permanente ont été créés dans les forteresses naines, puisque c'est là que se trouvent la plupart des Enclumes du Destin. Il revient au MJ de déterminer où se trouve la plus proche Enclume du Destin quand un PJ forgeron des runes désire inscrire une rune permanente. Semblable projet peut obliger le personnage à partir en quête d'une des Enclumes perdues ou à trouver un Maître Forgeron des Runes ayant la possibilité et la volonté de prêter celle qui lui appartient ou qui relève de son autorité.

Il est normalement impossible d'inscrire une rune permanente sur un objet préexistant. La fabrication de l'objet doit être intégrée au processus d'inscription de la rune, ce qui implique bien sûr beaucoup de travail et d'efforts pour le forgeron des runes.

INSCRIRE UNE RUNE PERMANENTE

Pour créer un objet rune permanent, le forgeron des runes doit travailler pendant 1D4+2 semaines un minimum de quatre heures par jour. (N'oubliez pas qu'une semaine du



Vieux Monde dure huit jours.) Il peut consacrer plus d'heures à un objet s'il souhaite une facture supérieure ou de riches ornements, mais cela ne change rien au délai d'inscription de la rune. Chaque jour, il doit dépenser le montant de PM indiqué dans la description de la rune (voir p. 228-239).

À la fin de cette période, le forgeron des runes est soumis à un test de *contre-magie* pour chaque rune inscrite. Sur une réussite, la rune a été correctement apposée et restera pour toujours sur l'objet. Son pouvoir risque en fait de s'évanouir après un millier d'années, mais cela ne devrait pas avoir d'incidence sur la campagne. Sur un échec, une erreur a été commise et la rune ne confère aucune propriété magique à l'objet. Le dessin de la rune est visible et ceux qui n'ont pas la compétence Connaissance des Runes pourront prendre l'objet pour un objet rune, mais il ne fonctionnera jamais comme tel. Un 99-00 indique un contrecoup magique : l'objet explose avec une force proportionnelle aux PM investis dans sa création. Pour chaque 10 PM dépensés pour le fabriquer (le nombre requis par la rune multiplié par le nombre de jours nécessaires pour créer l'objet rune), le forgeron des runes, et tous ceux qui se trouvent à moins de 12 mètres, subissent 1 **B** de dommages. Ceux qui se trouvent de 12 à 24 mètres encaissent la moitié de ces dommages. Ceux qui sont au-delà ne risquent rien.

Le forgeron des runes doit aussi réussir un test de *construction* en utilisant la compétence qui gouverne la fabrication de l'objet :

- Armes, armures, autres objets métalliques : *Travail du Métal*
- Objets de bois : *Travail du Bois*
- Joyaux et bijoux : *Joaillerie*
- Objets de pierre : *Travail de la Pierre*
- Engins de siège, etc. : *Technologie*

Une réussite correspond à un objet parfaitement réalisé. Un échec signale un objet défectueux : les matériaux utilisés sont perdus, de même que les PM investis pour inscrire la rune (ou les runes) Un 99-00 indique un défaut indétectable au premier abord. L'objet explosera à la première utilisation, infligeant les mêmes dommages que dans le cas d'un contrecoup magique

Runes Temporaires

Une rune temporaire peut être inscrite sur tout objet approprié. Il n'est pas nécessaire, dans ce cas, que l'objet soit fabriqué par le forgeron des runes. Celui-ci peut inscrire une rune temporaire rapidement et facilement sur tout objet qu'il peut toucher de ses deux mains. L'enchantement est passager : la rune perd tout pouvoir dès qu'elle a été utilisée et l'objet redevient parfaitement ordinaire si ce n'est qu'il porte le dessin de la rune.

Une rune temporaire qui n'est pas utilisée avant le lever de la prochaine pleine lune de Mannslieb perd tout pouvoir. (Le calendrier des phases de Mannslieb figure dans *La Campagne Impériale.*) Une rune temporaire ne peut pas être inscrite sur un objet portant déjà une ou plusieurs runes permanentes.

Il est possible d'inscrire une Maître Rune en tant que rune temporaire, mais la rareté des ingrédients nécessaires n'incite pas les forgerons des runes à le faire. Il semble ridicule de passer des années en quête de quelque chose qui durera moins d'un mois.

INSCRIRE UNE RUNE TEMPORAIRE

Une rune temporaire peut être inscrite sur n'importe quel objet. Elle est généralement gravée sur du métal ou sur une gemme avec un outil spécial, mais on peut aussi la sculpter dans du bois ou la peindre sur du tissu. La magie nécessaire à l'enchantement doit être canalisée grâce aux runes gravées sur l'enclume personnelle du forgeron des runes. Ainsi, même une rune peinte sur tissu doit doit être en contact avec l'enclume pour acquérir son pouvoir. Inscrire une rune temporaire prend 15+5D6 minutes. Obtenir l'état spirituel adéquat consomme l'essentiel de ce temps – par lui-même, le tracé de la rune ne dure en fait que quelques secondes.

Le forgeron des runes dépense le nombre de Points de Magie indiqué dans la description de la rune (voir p. 228-239) et fait un test de *contre-magie.* Un succès indique que la rune a été inscrite correctement : l'objet restera enchanté jusqu'à l'utilisation de la rune. La magie de la rune s'évanouira alors et l'objet cessera d'être enchanté (à moins, bien sûr, qu'il porte d'autres runes encore inutilisées). Sur un échec, le forgeron des runes perd sans résultat ses Points de Magie et les ingrédients éventuels. Un 99-00 se traduit par l'explosion décrite auparavant.

La fatigue mentale induite par l'inscription d'une simple rune temporaire n'est pas négligeable. Les chances de succès du forgeron des runes diminuent à chaque nouvelle rune inscrite moins de 24 heures après la première, ce que reflète un malus cumulatif de -10 au test de *contre-magie.* Un forgeron des runes qui inscrit une deuxième rune subit donc un malus de -10, une troisième un malus de -20, etc.

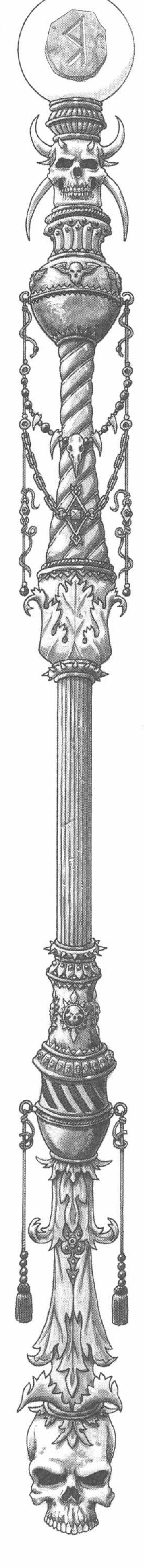
Luc du Pont, un charlatan bretonnien ayant la folie des grandeurs, a reçu une épée portant des runes temporaires de Découpe, de Parade et de Rupture, offerte par un forgeron des runes reconnaissant, pour services rendus et l'assurance de sa discrétion. Luc a aussi hérité d'un pendantif portant une rune permanente de Chance, qui explique en grande partie comment il a réussi à survivre jusque-là. En raison de la Règle de Désaccord, il ne peut pas utiliser la rune de Rupture – du moins, tant qu'il n'a pas utilisé une des deux autres runes de son épée. Si son pendantif avait porté une rune de niveau 2, par exemple la rune d'Alarme, le MJ aurait choisi ou déterminé aléatoirement si la rune rendue inerte était celle d'Alarme ou celle de Rupture.

Règles de Magie Runique

Tous les objets magiques runiques sont soumis aux sept règles qui suivent (excepté quelques cas particuliers traités dans les descriptions des runes concernées) :

1. RÈGLE DE TROIS

Aucun objet ne peut recevoir plus de trois runes quand il est forgé. Il est virtuellement impossible de façonner un objet capable de survivre à semblable afflux de pouvoir.



2. RÈGLE DE FORME

Les runes d'armes ne peuvent être inscrites que sur des armes, les runes d'armure que sur des armures, les runes de technologie que sur les machines de guerre, etc. Il existe un petit nombre d'exceptions à cette règle ; quand une rune peut être apposée sur un matériau atypique, c'est signalé dans sa description. Voir la table page suivante.

3. RÈGLE D'ORGUEIL

Deux objets portant la même combinaison de runes ne peuvent coexister à moins de 100 mètres l'un de l'autre. Tout objet rune qui viole cette règle devient inerte tant que dure cette situation.

4. RÈGLE DE JALOUSIE

Il est impossible d'inscrire plus d'une Maître Rune sur un même objet. De plus, deux objets portant la même Maître Rune (peu importent les combinaisons) ne peuvent coexister à moins de 100 mètres l'un de l'autre. Tout objet rune qui viole cette règle devient inerte tant que dure cette situation.

5. RÈGLE DE COMBINAISON

À l'exception des Maîtres Runes, toutes les runes peuvent être combinées pour produire des effets différents ou cumulatifs. Par exemple, une arme portant trois *runes de Vitesse* (**I** +10) accorde à son utilisateur **I** +30.

6. RÈGLE D'INCOMPATIBILITÉ

Il est impossible d'inscrire une rune, même temporaire, sur un objet magique enchanté par sorcellerie. Toute tentative d'infraction à cette règle se traduit par une explosion qui détruit l'objet magique considéré et inflige 1D6 coups de **F** 4 à toute personne à moins de trois mètres.

7. RÈGLE DE DÉSACCORD

Les non-nains ne s'accordent qu'assez mal à la magie runique. De fait, quel que soit le nombre d'objets runes portés par un non-nain, seules les trois runes les moins puissantes (en termes de niveau) sont fonctionnelles ; les autres sont inertes. Le MJ devra déterminer quelles sont les runes actives et inertes dès qu'un personnage non-nain reçoit un objet qui porte son total de runes tous objets confondus au-dessus de trois.

À la création d'un objet, toute tentative d'infraction aux sept règles de la magie runique est vouée à l'échec ; aucun forgeron des runes n'est actuellement capable de canaliser plus de pouvoir magique dans un même objet. La tentative se traduira, de plus, par une formidable explosion magique (un coup de **F** 8 sur tout ce qui trouve à moins de 12 mètres et de **F** 4 de 12 à 24 mètres).

Apprendre les Runes

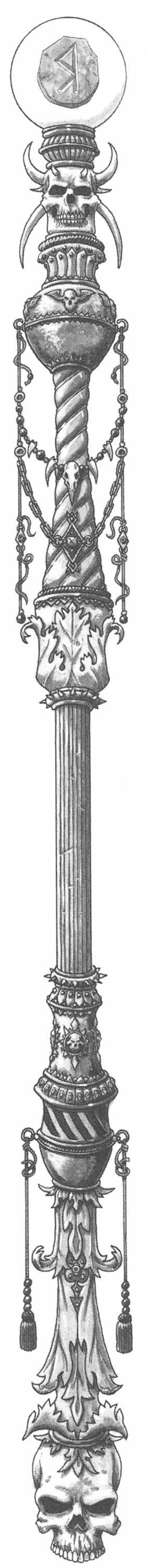
Avant d'inscrire une rune, un nain doit d'abord l'apprendre. Le forgeron des runes de niveau 1 acquiert deux des runes de Thungni en commençant sa carrière, le coût de ces runes étant inclus dans celui du niveau. Par la suite, il doit respecter quatre conditions pour en apprendre une autre : avoir accès aux connaissances nécessaires, être d'un niveau suffisant pour l'inscrire, avoir suffisamment de PE pour régler son coût et réussir le test d'**Int** qui lui permettra de la comprendre.

Le forgeron des runes doit, dans un premier temps, trouver un moyen d'accéder à la connaissance de cette rune :

Formes des Runes

Type de Runes	Armure	Technologie*	Protection	Spécial	Talisman	Arme
Niveau Un	*Bouclier* *Pierre*	*Précision* *Incendie* *Forge* *Pénétration*	*Bataille* *Prévention*		*Détection de l'Ennemi* *Chance* *Restauration* *Avertissement*	*Découpe* *Feu* *Parade* *Vitesse* *Frappe*
Niveau Deux	*Fortifiante* *Résistance*	*Fortune* *Encouragement* *Vaillance*	*Sanctuaire* *Lenteur*	*Explosion* *Révélation*	*Alarme* *Communication* *Fournaise* *Verrou* *Ouverture* *Brise-Sort*	*Rupture* *Clivage* *Fureur* *Illusion* *Transformation*
Niveau Trois	*Fer* *Mange-Sorts*	*Déguisement* *Immolation* *Chercheuse*	*Courage* *Peur* *Kadrin*	*Abondance*	*Guérison* *Franchissement*	*Malédiction* *Destin* *Rancune* *Puissance* *Percutante*

* NOTE : À la différence des autres runes, les runes de technologie semblent avoir une autre fonction (plus limitée) que l'amélioration des machines de guerre. La plupart ont des effets divers sur les armes à projectiles et quelques-unes peuvent même être utilisées sur d'autres objets. (Voir les descriptions p. 228-239).



invariablement, un autre forgeron des runes. Les forgerons des runes nains ne mettent jamais leurs connaissances par écrit et quand l'un d'eux veut apprendre une nouvelle rune, il doit trouver un collègue qui veuille et puisse la lui apprendre. De plus, les runes ne sont transmises que de maîtres à apprentis, jamais échangées entre égaux. Un forgeron des runes doit donc, pour apprendre de nouvelles runes, redevenir pour un temps un apprenti et se soumettre humblement à l'autorité d'un aîné plus sage et vénérable. (Le personnage devra se plier aux devoirs d'un apprenti, mais il n'a bien sûr pas à régler en PE le coût d'un retour à ce niveau.)

Deuxièmement, le personnage doit avoir les qualifications requises pour inscrire la rune – il doit être du niveau approprié. Il ne peut pas apprendre une rune d'un niveau supérieur au sien dans la carrière. Un forgeron des runes ne peut apprendre que les runes de niveau 1, un Maître Forgeron des Runes, les runes de niveau 1 et 2, et un Seigneur des Runes les runes de niveau 1, 2 et 3.

Troisièmement, le personnage doit dépenser des PE pour apprendre la rune. Les forgerons des runes doivent donc choisir entre nouvelles runes et progression de carrière quand il s'agit d'investir leurs PE.

Les forgerons des runes qui ont quitté cette carrière constituent un cas particulier. Ils conservent leurs pouvoirs magiques et restent capables d'inscrire les runes (un forgeron des runes qui devient pour un temps Combattant des Tunnels n'oublie pas pour autant ses anciennes compétences). Cependant, ils ne peuvent plus se concentrer complètement sur l'étude des runes et de la forge, et leurs chances d'en apprendre de nouvelles s'en ressentent – à supposer qu'ils trouvent quelqu'un qui les accepte comme élèves. Un forgeron des runes qui poursuit une autre carrière doit payer double tarif en PE pour apprendre de nouvelles runes. S'il réintègre la carrière, le tarif redevient normal.

Le personnage doit enfin réussir un test d'**Int**. La difficulté du test dépend du niveau de la rune qu'il veut apprendre.

Niveau de la Rune	Modificateur au Test d'Intelligence
Niveau 1	Normal*
Niveau 2	-10
Niveau 3	-20

* Un jet de 96-100 est toujours un échec, quel que soit le score d'**Int**.

Les modificateurs aux tests d'**Int** sont déterminés avant de jeter les dés. Si le test est réussi, le personnage connaît maintenant la rune et dépense le nombre requis de PE. Sur un échec, il n'a pas compris la rune, mais il conserve ses PE – il pourra les dépenser pour apprendre une autre rune ou pour progresser dans la carrière, ou les garder pour plus tard.

Il ne pourra retenter d'apprendre la même rune que s'il trouve un nouveau maître ou bénéficie d'une augmentation de son score d'Intelligence. Par exemple, un personnage qui a étudié en vain la *rune d'Incendie* auprès d'un certain maître, ne réussira pas à en comprendre les principes même s'il obtient que son maître lui répète ses explications encore et encore. En revanche, s'il trouve un autre mentor, un maître susceptible de lui fournir des explications différentes, il pourra à nouveau tenter sa chance. La nouvelle perspective lui permettra peut-être de voir la lumière. De même, un score d'**Int** revu à la hausse pourra permettre au personnage de saisir des concepts qu'il avait cru inaccessibles.

Apprendre les Maîtres Runes

Les Maîtres Runes sont les plus puissantes de l'arsenal nain. Elles ont toutes été inventées par des Seigneurs des Runes nains et transmises de maîtres à apprentis à travers les siècles. À la différence des runes de Thungni dont la connaissance est relativement répandue, les Maîtres Runes sont des secrets soigneusement gardés. Un personnage forgeron des runes pourra en obtenir quelques-unes de son maître, mais à la condition express qu'il ne les enseigne lui-même qu'à ses propres apprentis. La connaissance d'une Maître Rune comprend non seulement la compréhension de la rune elle-même, mais aussi celle des longues et complexes incantations qui accompagnent son inscription et des ingrédients nécessaires.

Les forgerons des runes protègent ces secrets avec tant de zèle que les personnages joueurs ne devraient y avoir accès que dans des circonstances exceptionnelles. Dans ce cas improbable, le test d'**Int** requis pour apprendre la Maître Rune reçoit un malus de -30 et le coût en Points d'Expérience est égal à dix fois celui en Points de Magie.

Les Maîtres Runes sont plus puissantes que celles de Thungni et, de fait, il n'est pas possible d'en inscrire plus d'une sur un même objet. Elles sont aussi très difficiles à inscrire et nécessitent des ingrédients si rares que certains sont même devenus presque impossibles à obtenir. Sinon, elles fonctionnent exactement comme des runes de Thungni. Leur coût élevé en Points de Magie et en ingrédients fait qu'il est exceptionnel qu'elles soient inscrites en runes temporaires.

Les Maîtres Runes sont très rares, et seuls les plus sages et les plus compétents d'entre les Seigneurs des Runes les inscrivent jamais. Les vingt-trois Maîtres Runes décrites p. 236-239 sont les seules encore "vivantes" puisqu'il y a encore des Seigneurs des Runes sachant les créer. Il existe peut-être d'autres Maîtres Runes, perdues par exemple dans les forteresses tombées aux mains des gobelins, mais l'art de les inscrire a disparu du savoir nain.

Il est relativement difficile de créer une Maître Rune et le MJ ne doit pas l'oublier quand il introduit un objet rune dans sa campagne. Un objet portant une Maître Rune peut justifier et récompenser toute une quête et ne devrait pas être ramassé par hasard au fond de la caverne d'un troll. Un objet frappé de la *Maître Rune de Royauté*, par exemple, aurait aux yeux des nains une importance culturelle formidable et le récupérer pourrait devenir une priorité historique. (S'il s'avérait que la *Maître Rune de Royauté* fonctionne effectivement pour un personnage joueur nain, une campagne pourrait se développer autour de son héritage oublié, de la quête de ses origines et de son trône perdu.)

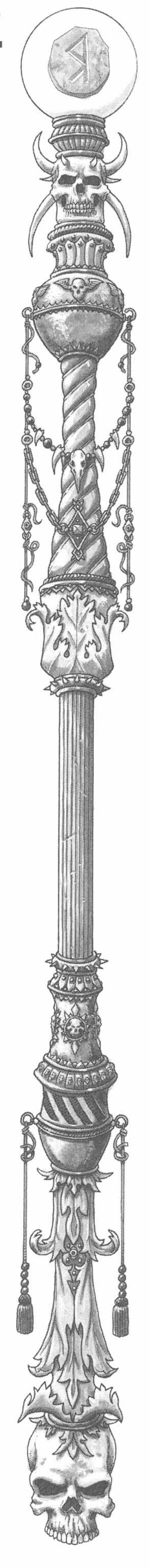


Table des Maîtres Runes

Le MJ peut lancer un D100 sur cette table pour déterminer quelles Maîtres Runes un Seigneur des Runes a pu apprendre au cours de sa carrière. Les personnages qui deviennent Seigneurs des Runes doivent trouver un Seigneur des Runes plus expérimenté qui veuille bien leur enseigner une ou plusieurs Maîtres Runes et les connaissances nécessaires à leur inscription.

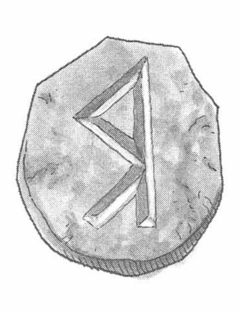
1D100	Maître Rune
01-04	Maître Rune d'Acier
05-08	Maître Rune d'Alaric le Fou
09-12	Maître Rune d'Animosité
13-18	Maître Rune de Conjuration
19-22	Maître Rune de Défense
23-28	Maître Rune du Désarroi
29-33	Maître Rune de Diamant
34-36	Maître Rune d'Équilibre
37-40	Maître Rune de Gromril
41-44	Maître Rune de Groth Un-Œil
45-48	Maître Rune d'Infortune
49-52	Maître Rune de Perforation
53-56	Maître Rune de Rapidité
57-60	Maître Rune de Royauté
61-64	Maître Rune de Sarcasmes
65-68	Maître Rune de Skalf Marteau Noir
69-72	Maître Rune de Snorri Spangelheim
73-76	Maître Rune de Stromni Barbe Rouge
77-80	Maître Rune Tueuse de Démon
81-84	Maître Rune Tueuse de Dragon
85-87	Maître Rune Tueuse de Sorts
88-90	Maître Rune de Valaya
91-95	Maître Rune de Vol
96-00	Relancez deux fois

Objets Runes Brisés

Les objets runes ne sont pas plus résistants que des objets ordinaires et ils cassent tout aussi facilement. Quand cela se produit, les runes temporaires qu'ils peuvent porter perdent immédiatement tout pouvoir. Réparer l'objet ne restaure pas le pouvoir perdu.

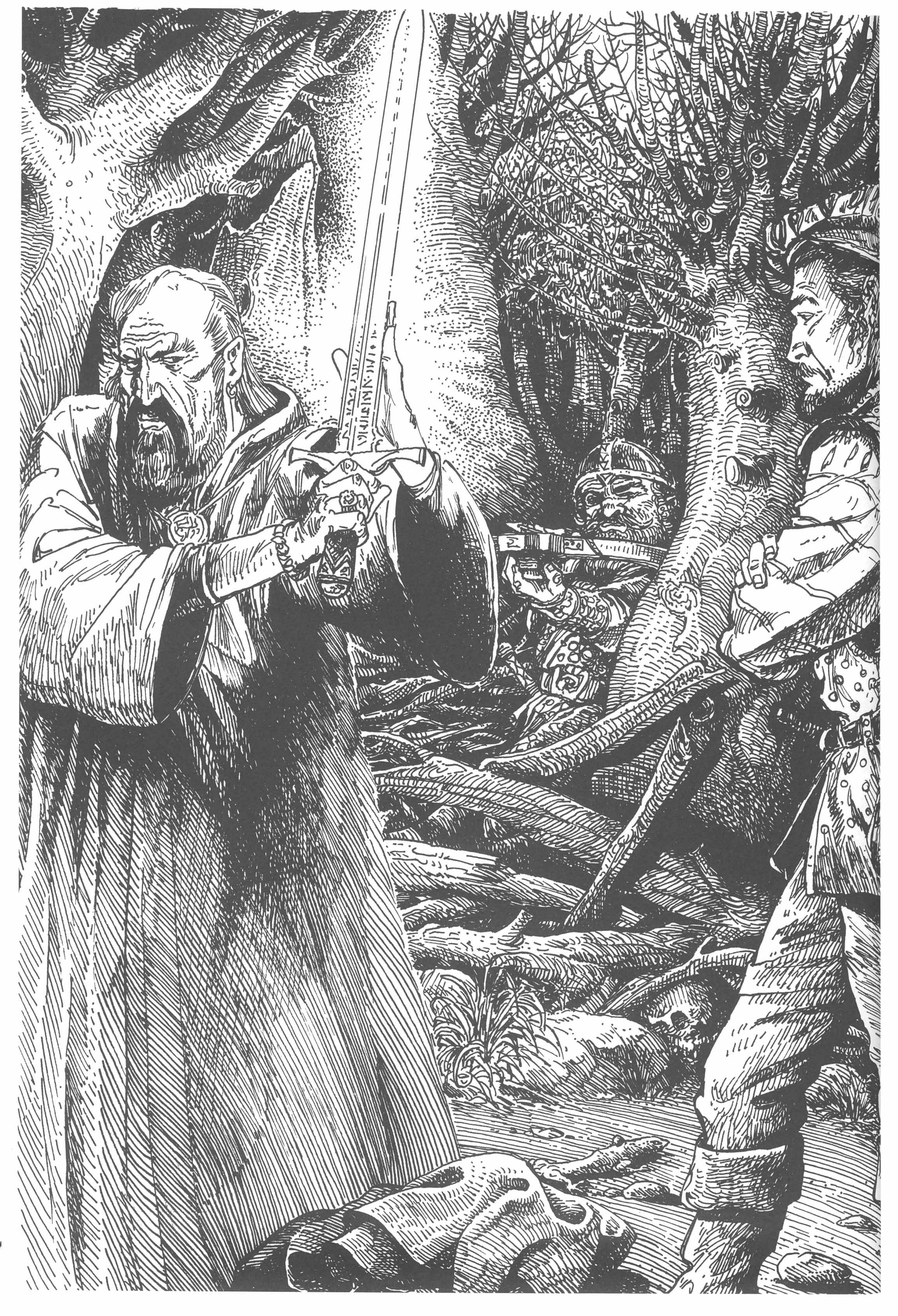
Les runes permanentes sont une tout autre affaire. Si la cassure se trouve directement sur une rune (25-75% de chance selon l'objet, le nombre de runes qu'il porte et ce qu'en pense le MJ), celle-ci perd définitivement tout pouvoir. En revanche, les runes qui n'ont pas été endommagées ne cessent de fonctionner que jusqu'à réparation de l'objet. Cela est valable pour les runes de Thungni comme pour les Maîtres Runes. Les runes d'une épée brisée, par exemple, retrouveront leurs pouvoirs si elle est reforgée. Un fragment d'épée portant une rune n'est cependant pas un objet magique. Il va sans dire que le succès de semblable réparation n'est garanti que si elle est réalisée par un artisan nain, ou mieux par encore un Seigneur des Runes.

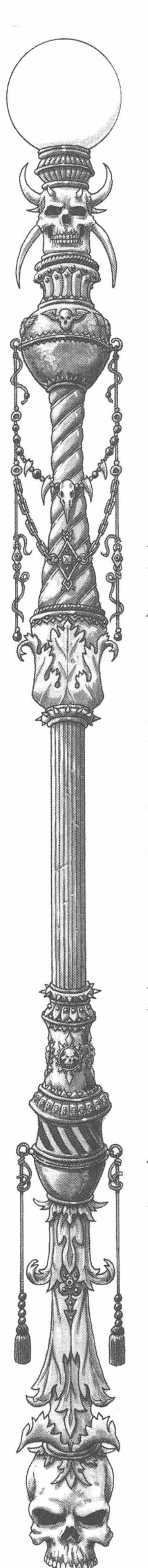
À la discrétion du MJ, les runes permanentes et les Maîtres Runes peuvent exploser quand elles sont brisées, avec des effets identiques aux contrecoups magiques décrits plus avant (voir p. 111).



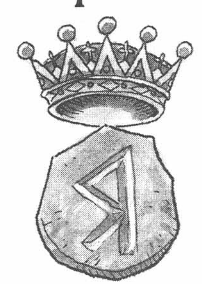

PRÉCISION
BATAILLE
INCENDIE
DÉCOUPE
L'ENNEMI
FEU
FORGE
CHANCE
PARADE
PÉNÉTRATION
RESTAURATION
PIERRE
FRAPPE
PRÉVENTION
AVERTISSEMENT
ALARME
EXPLOSION
RUPTURE
DÉCOUPE
COMMUNICATION
RÉVÉLATION
FORTIFIANTE
FORTUNE
FOURNAISE
FUREUR
ILLUSION
VERROU
OUVERTURE
RÉSISTANCE
LENTEUR
BRISE-SORT
TRANSFORMATION
COURAGE
MALÉDICTION
DÉGUISEMENT


DESTIN
PEUR
GUÉRISON
IMMOLATION
FER
PUISSANCE
FRANCHISSEMENT
ABONDANCE
PRÉCISION
FRAPPE
MANGE-SORTS
ADAMANT
ALARIC
CONJURATION
TUEUSE DE DÉMON
DÉSARROI
TUEUSE DE DRAGON
VOL
GROMRIL
GROTHE
ROYAUTÉ
INFORTUNE
SKALF
SNORRI
ANIMOSITÉ
STROMNI
RAPIDITÉ
VALAYA
RCH·6·01·





Chapitre 13



Maîtres des Runes

Morgan se demanda pourquoi le vieux sorcier avait choisi cet endroit perdu comme lieu de rendez-vous. Le bois n'était pas loin du village; il pouvait encore voir les lumières d'Autler entre les arbres. Mais par une nuit comme celle-ci, avec Morrslieb dans le ciel, il ne se sentait pas en sécurité. Il soupira. Il ne comprenait pas pourquoi le sorcier tenait tant au secret. Il ne voulait que lui acheter une épée, une épée rune, il n'y a aucun mal à cela. Tous les Électeurs de l'Empire portaient des Épées Rune, pour l'amour de Sigmar! Peut-être était-elle volée. Cela expliquerait bien des choses. Eh bien! Cela ne le gênait pas – il avait lui-même assez volé en son temps.

Il y eut un bruissement et une silhouette recourbée se détacha des arbres. La main de Morgan se posa sur son épée, mais il se détendit en reconnaissant le vieil homme. Il garda cependant sa main en place. On n'était jamais trop prudent avec les sorciers. Il s'avança et demanda "vous l'avez apportée?"

Les yeux du vieil homme brillaient sous la lune. "Oui, je l'ai. Regardez!" Il sortit un paquet de sous sa robe et se mit à le défaire. Morgan fut captivé par l'épée. Le sorcier suivit du doigt les contours du symbole sur la lame. "Voilà la Rune de Coupe et de Frappe; elle accroîtra la force de vos coups et fera de vous un combattant redoutable. Comme vous me l'aviez demandé."

"Et ça?" demanda Morgan qui avait repéré un autre symbole. "Je n'ai pas demandé deux runes."

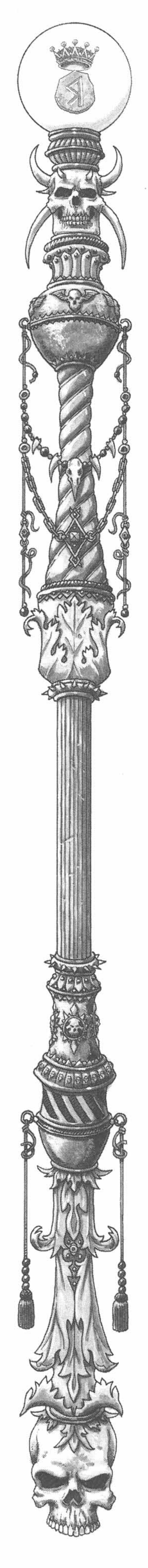
Le regard du sorcier se fit vaguement fuyant. "Eh bien… j'ai pensé qu'un capitaine mercenaire si bien pourvu pouvait se permettre ce qu'il y a de mieux. C'est une Rune de Sort, celle de Boule de Feu. Une fois par jour, quand la rune luira, vous pourrez jeter une boule de feu comme le ferait un puissant sorcier." Morgan sentit que son désir de l'épée devenait irrépressible. Il savait que le sorcier allait exiger un prix trop élevé, mais il savait aussi qu'il paierait. Une épée qui jette des boules de feu… Il n'empêche, quelque chose le gênait encore, un doute. Il avait déjà vu des runes naines auparavant, mais celles-ci semblaient différentes. "Dites-moi comment s'appelle le forgeron des runes qui l'a forgée?"

"On devrait parler de son prix. À mon avis, pour une épée semblable, trois cents couronnes devraient suffire." Tandis qu'il cherchait à esquiver la question, le vieil homme ne pouvait s'empêcher de jeter des coups d'œil autour de lui. Il semblait nerveux, effrayé, prêt à s'enfuir. Morgan bondit soudain et l'agrippa par le col. "Je t'ai posé une question, vieillard. Qui a forgé cette lame? Dans quelle citadelle naine a-t-elle été créée?"

Une brindille craqua derrière lui et une voix profonde résonna dans les ténèbres. "Voilà une très bonne question, l'humain." Morgan se retourna en sursaut pour voir un nain trapu qui le regardait derrière une arbalète chargée. "Vous l'avez faite vous-même, n'est-ce pas, Maître Bornhoff? Ou devrais-je dire Maître des Runes Bornhoff?"

Le vieil homme se contorsionna pour échapper à Morgan. "Non, non… je suis un simple alchimiste! J'ai une licence! Vous me prenez pour quelqu'un d'autre!" Dans un dernier effort, il arriva à se libérer et se mit à courir – avant de s'effondrer et de s'immobiliser, un carreau planté dans le dos.

Le nain s'avança dans la clairière et rafla l'épée de son poing musclé. Il se retourna alors et salua Morgan. "Merci de ne pas t'en être mêlé, l'humain. La vengeance des nains est parfois tardive, mais elle est toujours… complète." Sans un regard en arrière, il s'enfonça dans la nuit, laissant Morgan avec le cadavre.



Les nains ne sont pas les seules créatures du monde de Warhammer qui forgent les runes. Il existe un groupe de sorciers humains qui étudient une forme limitée du savoir runique, les Runes de Klauser. Ce nom est celui de l'homme qui a volé cet antique et secret savoir aux nains eux-mêmes.

Suivant votre interlocuteur, ces "maîtres des runes," comme ils s'appellent eux-mêmes, sont soit des érudits injustement persécutés pour leur recherche d'une meilleure compréhension de la magie, soit les pires félons du Vieux Monde recelant leur savoir volé dans les arrières-cours et les recoins ténébreux de l'Empire, soit enfin des charlatans qui colportent leurs enchantements inférieurs en les présentant comme des productions naines perdues ou volées. Quoi qu'il en soit, les maîtres des runes ne sont pas aimés et ils vivent sous la menace permanente des persécutions impériales et des vendettas naines.

Histoire de la Maîtrise des Runes

Il y a un millier d'années, pendant cette période d'anarchie qu'a été l'Âge des Trois Empereurs, Dortmund Klauser, un sorcier, voyageait dans les Montagnes Grises entre Tilée et l'Empire, quand il découvrit dans la Passe de la Hachure les victimes d'une embuscade: une caravane de nains avait été attaquée par une tribu de peaux-vertes – l'histoire ne précise pas s'il s'agissait d'orques ou de gobelins. Un seul des nains avait survécu et il était grièvement blessé. Klauser l'avait pansé, chargé dans sa carriole et transporté jusqu'à la bourgade la plus proche, où il avait loué une maison pour lui-même et son compagnon mal en point.

Les historiens ne sont pas tous d'accord sur la suite. Les maîtres des runes et leurs supporters prétendent, tout comme les natifs de la province natale de Klauser, l'Ostermark, qu'une fois suffisamment remis pour parler, le nain reconnaissant avait proposé à son sauveur de lui enseigner les principes et les enchantements de sa profession, forgeron des runes. Klauser, un magicien théoricien, avait saisi avec joie cette occasion d'étudier les fondements d'une discipline magique si peu répandue.

Ils avaient étudié ensemble pendant des mois et les notes de Klauser portaient non seulement sur la manière dont les nains créaient leurs runes, mais aussi sur celles dont les humains pourraient adapter et utiliser ces symboles pour leurs propres formes de magie. Un jour, le nain se trouva complètement guéri et il regagna ses montagnes. Klauser avait continué de perfectionner ses théories et, cinq ans plus tard, il tenait un système fonctionnel qui permettait aux humains d'utiliser les runes. Un forgeron local avait accepté de l'aider et le tandem s'était donc mis à pratiquer l'antique art nain.

Après quelques accidents, entre autres la destruction de leur forge par deux incendies, leurs expériences s'avérèrent concluantes. Klauser rassembla tout ce qu'il avait appris dans un livre, *Le Livre de la Maîtrise Runique*, et, associé au forgeron, il se mit à recruter des apprentis es "maîtrise des runes" (comme il appelait prétentieusement son art) et à vendre des armes frappées de runes. La nouvelle de leur succès se répandait; d'autres sorciers venaient apprendre le nouvel art et la "maîtrise des runes" gagnait lentement du terrain dans l'Empire. L'explosion d'un four a mis fin à l'aventure de Klauser quelques années plus tard. L'histoire n'a pas retenu le nom du Prométhée nain ni ce qui lui est arrivé après s'être séparé de son sauveur.

Les nains racontent une tout autre histoire. Appuyé par une troupe mercenaire, Klauser aurait intercepté une caravane dans les Montagnes Grises et exterminé tous ses membres à l'exception d'un vénérable Maître Forgeron des Runes. Les assassins avaient initialement prévu de s'emparer du forgeron des runes et de son enclume pour le forcer à produire des objets runiques à leur profit. Mais il n'y avait pas d'enclume et un nouveau plan fut mis à exécution. Le forgeron des runes avait été emprisonné dans un lieu perdu, affamé, battu et torturé pendant six années afin de lui arracher un à un les secrets du savoir runique que Klauser et ses complices tentaient pendant ce temps de reproduire.

Un jour, le captif avait réussi à transmettre un message à un de ses compatriotes et une force de nains outragés avait rasé par le feu le repaire de Klauser. Ce dernier avait cependant réussi à s'enfuir et, réfugié en Ostermark, il s'était mis à pratiquer et à enseigner ses connaissances incomplètes et viciées. D'autres nains avaient fini par le retrouver, mais "la bière avait brisé son tonneau" comme on dit à Khazalid; Klauser avait fait trop d'adeptes pour que les nains puissent empêcher la diffusion de l'infecte "maîtrise des runes" humaine. Ce n'est désormais pour eux plus qu'une affaire de rancune et d'honneur.

Les nains pourchassent depuis ce temps les maîtres humains des runes, brûlent les livres et les parchemins qui décrivent les runes volées et jugent les sorciers capturés à Karaz-a-Karak quand ils ne les exécutent pas aussitôt pris.

Nature de la Maîtrise des Runes

La maîtrise des runes ne tient pas toutes les promesses de son nom, et c'est un bien pauvre parent du savoir nain. Les runes de Klauser n'ont pas la puissance et la permanence des symboles nains originaux et aucun maître des runes n'a jamais réussi à enrichir le système de Klauser de nouvelles runes.

Les maîtres humains des runes utilisent leurs connaissances essentiellement pour inscrire leur version des runes sur des armes et autres objets simples, mais leur compétence et leur compréhension sont très inférieures à celles des forgerons nains des runes. Très rares sont les maîtres des runes qui peuvent se dire aussi bons artisans qu'un nain et leurs productions s'en ressentent, même si le pouvoir y est indéniablement présent. Les maîtres des runes collaborent parfois avec des artisans pour fabriquer des armes et des objets de meilleure qualité, mais en général leur clientèle – mercenaires et autres vauriens – ne se montre pas très exigeante. Beaucoup de maîtres des runes profitent de l'ignorance de leurs clients pour attribuer aux nains la paternité de leurs œuvres. Les riches et les puissants ont les moyens de s'offrir une arme, neuve ou ancienne, de manufacture naine authentique et quand ils passent commande auprès d'un sorcier humain, c'est pour qu'il enchante une arme conçue selon leurs vœux.

Ceux qui étudient ces bribes volées de la magie runique n'ont ni la compréhension instinctive du pouvoir de la

terre ni la révérence envers les dieux nains des véritables forgerons des runes. Pire, les runes de Klauser ne sont pas des copies parfaites des runes de Thungni et elles portent, en fait, la marque de chacune des erreurs d'interprétations commises par Klauser en étudiant l'art nain. Cette compréhension partielle de la véritable nature des runes ne permet pas de les graver en toute confiance. Une rune de Klauser peut sembler parfaite, alors même qu'elle s'évanouira dès la première utilisation, à supposer qu'elle fonctionne effectivement une fois au moins. Nombre de maîtres des runes ont entrepris des recherches visant à assurer l'efficacité de leurs runes, mais toujours en vain. Cette facette du savoir nain reste un secret.

Les maîtres humains des runes ont pourtant conquis certains avantages sur leurs rivaux nains. Leur connaissance supérieure de la sorcellerie et leur capacité à la canaliser leur permet de créer des objets runiques sans utiliser l'enclume spéciale nécessaire aux nains. Ils peuvent, de plus, tracer les runes sur des objets qu'ils n'ont pas fabriqué eux-mêmes et les runes de Klauser peuvent être ajoutées à un objet bien après qu'il a été façonné.

La Vie d'un Maître des Runes

Il est difficile de dire combien le Vieux Monde compte de maîtres humains des runes. Anxieuse de cacher ses activités aux autres magiciens, répurgateurs et nains, la profession cultive soigneusement le secret. La maîtrise des runes n'est pas officiellement enseignée par les Écoles Impériales ni même autorisée par l'Empire. Aucune licence de maître des runes ne peut être délivrée et quiconque pratique cet art risque de finir sur le bûcher comme suppôt du Chaos.

Cette situation force bien des maîtres des runes à garder leurs capacités secrètes et à vivre une double vie. Comme la plupart sont sorciers, alchimistes ou forgerons compétents (plus rarement joailliers ou autre artisan), ils ne présentent au monde que cette enseigne. Ils utilisent leurs capacités pour leur propre avantage, pour approfondir leur compréhension d'autres domaines de la magie ou pour aider un petit groupe de personnes en qui ils ont confiance. Certains vendent leurs réalisations, mais la plupart prétendent systématiquement qu'il s'agit d'artefacts nains.

Il peut donc être très difficile de trouver un maître des runes. La plupart d'entre eux ne connaissent aucun autre praticien de leur art que leur maître et leurs apprentis, et ils n'ont de toute façon aucun moyen de reconnaître un confrère s'ils en rencontraient un. La maîtrise des runes est, de fait, un art stagnant: même s'il existe des chercheurs qui tentent de perfectionner l'utilisation humaine des runes, ils ne peuvent jamais transmettre leurs découvertes qu'au cercle très étroit de leurs disciples.

Bien qu'officiellement la maîtrise des runes soit une hérésie aussi grave que la magie noire, presque toutes les écoles comprennent des sorciers intrigués par le sujet. Certains désirent seulement étudier les runes naines, d'autres sont fascinés par la manière dont les humains réussissent à utiliser la magie d'une autre race, quelques-uns enfin sont attirés par le pouvoir qui s'y attache. On prétend qu'il n'y a pas une école de l'Empire qui ne cache en son sein un sorcier ayant étudié au moins un temps cette branche de la magie, même si bien sûr aucun n'avouera une chose pareille. *Le Livre de la Maîtrise Runique* est généralement considéré comme une preuve suffisante pour envoyer son propriétaire au bûcher, mais l'on sait que plusieurs des écoles d'Altdorf en conservent des exemplaires dans leur bibliothèque, sous clé évidement.

Maître des Runes

Tout sorcier ou alchimiste d'un savoir suffisant peut devenir maître des runes et entreprendre cette carrière s'il trouve un maître qui accepte de lui enseigner ses secrets. Les sorciers et les alchimistes doivent mener à terme leur carrière actuelle avant d'intégrer celle de maître des runes.

Un maître des runes étudie généralement avec son maître plusieurs années, pendant lesquelles il apprend non seulement les runes, mais aussi les compétences nécessaires à la fabrication des objets qui les porteront. Un maître des runes a tout intérêt à se procurer un exemplaire du *Livre de la Maîtrise Runique*, mais cet ouvrage ne peut être le seul guide de sa carrière; l'aspirant doit se trouver un mentor à plein temps.

Pour les personnages qui adoptent cette carrière, les débouchés restent inchangés et ne dépendent donc que de leur filière d'accès. Ils peuvent toutefois, en plus, devenir maintenant artisan.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	+1	–	+2	+20	–	+20	+10	+20	+10	–	–

Compétences
Art
Connaissance des Runes
Joaillerie
Maîtrise des Runes
Métallurgie
Travail du Bois
Travail du Métal

Points de Magie
Le personnage ne gagne aucun PM supplémentaire comme Maître des Runes.

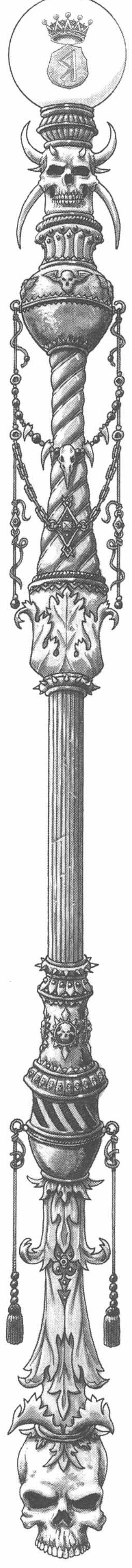
Dotations
Petite enclume, outils de travail du métal et de gravure.

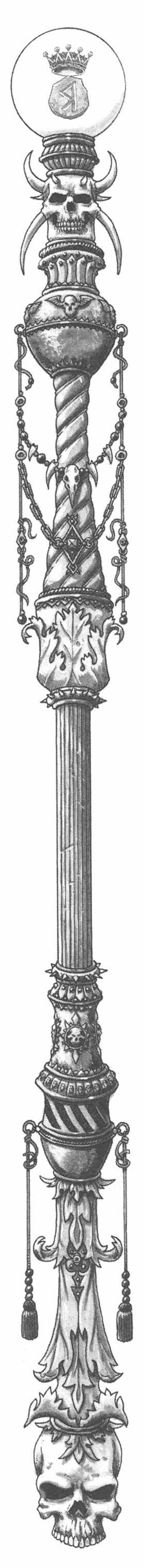
Filières
Alchimiste – Niveau 3 et plus
Sorcier – Niveau 1 et plus

Débouchés
Les mêmes que ceux de la carrière précédente plus artisan (armurier et forgeron seulement).

Une Nouvelle Compétence: Maîtrise des Runes

Les runes sont des symboles magiques qui peuvent être apposés sur des armes ou d'autres objets pour leur conférer des propriétés magiques. Les runes utilisées par les





maîtres des runes, appelées Runes de Klauser, sont moins puissantes et moins sûres que celles qui sont utilisées par les nains, mais pas dénuées d'efficacité.

L'inscription des Runes de Klauser diffère sur plusieurs points importants de la compétence Inscription de Runes (voir p. 111). Les humains sont obligés d'apprendre par cœur et une par une les procédures requises pour inscrire chacune des runes du système Klauser, une méthode qui prend beaucoup de temps et ne permet pas une compréhension correcte des principes de la magie runique. Les nains soutiennent d'ailleurs que les humains sont tout simplement incapables d'appréhender ces principes. Les maîtres humains des runes rétorquent que cela n'a pas vraiment d'importance et que leur propre perspective a permis des avancées importantes dans le domaine, comme leur capacité (erratique) à graver des runes "permanentes" en se passant d'Enclume du Destin.

Inscrire une Rune de Klauser prend 1D6+2 jours, pendant lesquels le maître des runes doit travailler au moins 4 heures chaque jour. Le maître des runes peut travailler plus longtemps sur un objet quand il désire une qualité ou une sophistication supérieure, mais la vitesse d'inscription de la rune reste inchangée. Chaque jour, il doit dépenser les Points de Magie requis par la rune. Il peut se faire aider par un artisan pour assurer une meilleure facture de l'objet et dans ce cas, les deux personnages doivent travailler le temps requis.

À la fin de cette période, le maître des runes est soumis à un test de *contre-magie* (**WJRF**, p. 135) pour chacune des runes inscrites. Une réussite signifie que la rune a été correctement réalisée et qu'elle deviendra magiquement active. Un échec signifie, au contraire, qu'elle est défectueuse et qu'elle ne s'activera pas. Le dessin de la rune est bien visible sur l'objet et celui-ci pourra passer pour un objet rune auprès de toute personne qui n'a pas la compétence Connaissances des Runes, mais il n'a aucun pouvoir magique et ne doit pas être considéré comme un objet enchanté. Sur un 99-00, il se produit même un contrecoup magique identique à celui qui est décrit pour les runes naines (voir p. 111-112). Sauf indication contraire, deux exemplaires ou plus de la même rune inscrits sur un objet ne cumulent pas leurs effets.

Au test de *contre-magie* s'ajoute un test de *construction* pour lequel le maître des runes (ou l'artisan avec lequel il travaille, le cas échéant) utilisera la compétence appropriée à l'objet:
- Armes, armures, objets de métal: *Travail du Métal*
- Objets de bois: *Travail du Bois*
- Gemmes, bijoux, etc.: *Joaillerie*

Si le test est raté, l'objet a été fêlé, affaibli ou endommagé pendant l'inscription de la rune. Il est peut-être possible de le réparer, mais les résultats sont alors laissés à la discrétion du maître de jeu.

Le maître de jeu doit enfin faire un test d'**Int** (à la place du maître des runes) pour chaque rune inscrite. Une réussite signifie que la rune est permanente et qu'elle restera pour toujours sur l'objet. Sur un échec, elle semble parfaite, mais elle disparaît dès la première utilisation de son pouvoir magique. Le maître des runes n'a aucun moyen de savoir si elle est temporaire ou permanente avant cette première utilisation. Les maîtres des runes préfèrent généralement ne pas mentionner ce problème, ce qui fait de l'achat d'un objet rune une transaction bien incertaine.

Les runes de Klauser ont une manière bien à elles d'être permanentes. Elles ne sont fonctionnelles que lorsqu'elles sont actives, luisant alors d'un faible éclat doré. Les runes inactives restent visibles, mais elles ne peuvent pas produire d'effets magiques; il leur faut le plus souvent le reste de la journée pour redevenir active. Un objet frappé d'une rune de Klauser peut être utilisé par n'importe qui, magicien ou pas.

Les maîtres des runes ne peuvent pas créer délibérément des runes temporaires comme le font les forgerons des runes.

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE MAGIE

Les maîtres des runes récupèrent leurs Points de Magie de la manière habituelle. Voir **WJRF**, p. 134.

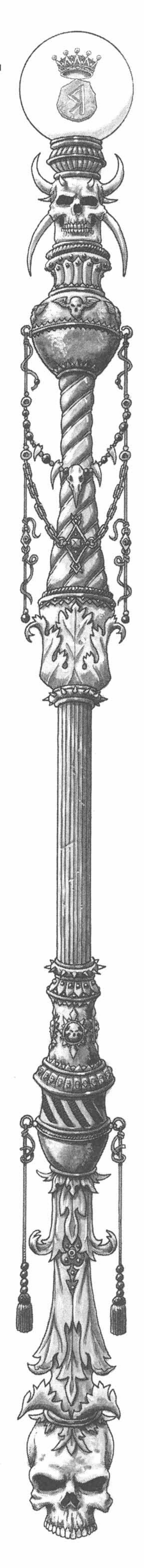
Apprendre les Runes

Les maîtres des runes ne peuvent inscrire que les runes qu'ils connaissent. Ils n'en connaissent aucune quand ils commencent leur carrière et ne peuvent pas en apprendre avant d'avoir acquis la compétence Maîtrise des Runes. Ce n'est qu'alors qu'ils pourront étudier les runes de Klauser une par une. Cet apprentissage de chaque rune est soumis à trois conditions: ils doivent avoir accès à un descriptif de la rune considérée; ils doivent avoir suffisamment de PE pour en payer l'acquisition et ils doivent enfin réussir un test d'**Int**.

Le descriptif de la rune est généralement fourni par un parchemin ou un grimoire, mais il peut aussi être transmis oralement par un autre maître des runes. Le grimoire le plus souvent utilisé est *Le Livre de la Maîtrise Runique* de Dortmund Klauser, bien qu'il existe d'autres documents qui décrivent certaines des runes de Klauser. Les autodafés nains rendent ces ouvrages extrêmement rares, et la découverte de l'un d'entre eux peut très bien être l'événement déclencheur de la carrière d'un maître des runes. Le maître de jeu contrôle, bien sûr, le contenu des documents auxquels peut avoir accès un maître des runes potentiel ou confirmé et peut donc ainsi décider quelles runes sont effectivement disponibles. Apprendre une rune nécessite 80 heures d'étude au rythme maximum de 10 heures par jour.

Apprendre une rune de Klauser coûte 250 PE. Les maîtres des runes doivent donc choisir entre investir leurs PE dans leur plan de carrière ou leurs compétences ou dans de nouvelles runes. Un personnage qui a mené à terme sa carrière de maître des runes peut continuer d'apprendre des runes de Klauser de la même manière. Le coût en PE reste identique même s'il poursuit une autre carrière.

Le personnage doit enfin réussir un test d'**Int**. Un 96-00 est toujours un échec. S'il obtient une réussite, le personnage connaît maintenant une nouvelle rune et dépense les PE prévus. Un échec signifie qu'il n'arrive pas à appréhender la rune, mais il ne perd pas ses PE qu'il pourra dépenser pour en apprendre une autre ou acheter une promotion, ou mettre de côté pour plus tard.



Un personnage peut retenter d'apprendre une rune qu'il n'a pas comprise s'il découvre un nouveau document (d'un autre auteur) la décrivant ou s'il rencontre un maître des runes qui la connaît et accepte de la lui enseigner. Il peut aussi réessayer si son score d'**Int** s'est amélioré. Par exemple, un personnage étudie la *Rune de Mort Mineure* dans un certain ouvrage et ne réussit pas à en comprendre les principes. Il aura beau lire et relire encore les explications fournies par le document, cela ne lui sera d'aucune utilité. Cependant, s'il trouve un grimoire contenant des explications différentes sur cette même rune ou un maître qui lui apporte un point de vue différent, il aura de nouveau une chance d'apprendre la rune.

Notez qu'un maître des runes ne peut jamais apprendre à graver les runes utilisées par les nains même s'il a accès à un exemplaire de ces runes. Les forgerons nains des runes ne couchent jamais par écrit les principes qui gouvernent leur inscription et aucun d'entre eux ne s'abaisseraient à enseigner les secrets de sa race aux humains.

Nombre de Runes sur un Objet

Il n'y a théoriquement pas de limite au nombre de runes que l'on peut inscrire sur un objet. Cependant, pour chaque rune après la première, les chances d'un contrecoup magique (voir plus haut) augmentent de 20%. Ainsi, lorsqu'une seule rune est gravée sur l'objet, cela se produit sur un 99-00; lorsque deux runes sont gravées, cela se produit sur un 79-00; lorsque trois runes sont gravées, cela se produit sur un 59-00; etc. Fabriquer un artefact très puissant est donc extrêmement dangereux.

D'aucuns prétendent que certains maîtres des runes savaient comment réduire les risques associés à des runes multiples. Si c'est exact, il semble bien que leur savoir se soit perdu – peut-être quand les nains ont fini par localiser ces fameux maîtres – mais il n'est pas exclu que leur secret ait survécu dans quelque bibliothèque.

CASSER UN OBJET RUNIQUE

Les objets qui portent une rune de Klauser suivent les mêmes règles de casse que celles qui sont données pour les runes naines (voir p. 115).

La Vengeance Naine

La plupart des maîtres des runes vivent, non sans raison, dans une terreur constante. Les nains ne renoncent jamais à une vengeance, préservent rageusement tous les éléments de leur culture et considèrent la maîtrise humaine des runes comme un blasphème envers leur art sacré. S'ils pouvaient agir à leur guise, ils auraient sans doute purgé le monde de cette abomination depuis longtemps.

L'existence de la maîtrise des runes crée des tensions entre les nains et l'Empire, et cela, à plusieurs niveaux. L'Empire a officiellement frappé de peine de mort tous les maîtres des runes. Officieusement, les Collèges de Magie voudraient bien en savoir plus sur les runes et leur maîtrise et vérifier s'il n'existe pas quelque méthode sûre pour doter de pouvoirs magiques les armes et les armures de l'armée impériale. Bien sûr, ils n'osent pas encourager ouvertement les recherches basées sur des runes d'origines naines mais nombre de nains soupçonnent que de telles recherches ont bien lieu. Si cela venait à être prouvé, la discorde qui s'ensuivrait pourrait dégénérer en guerre ouverte.

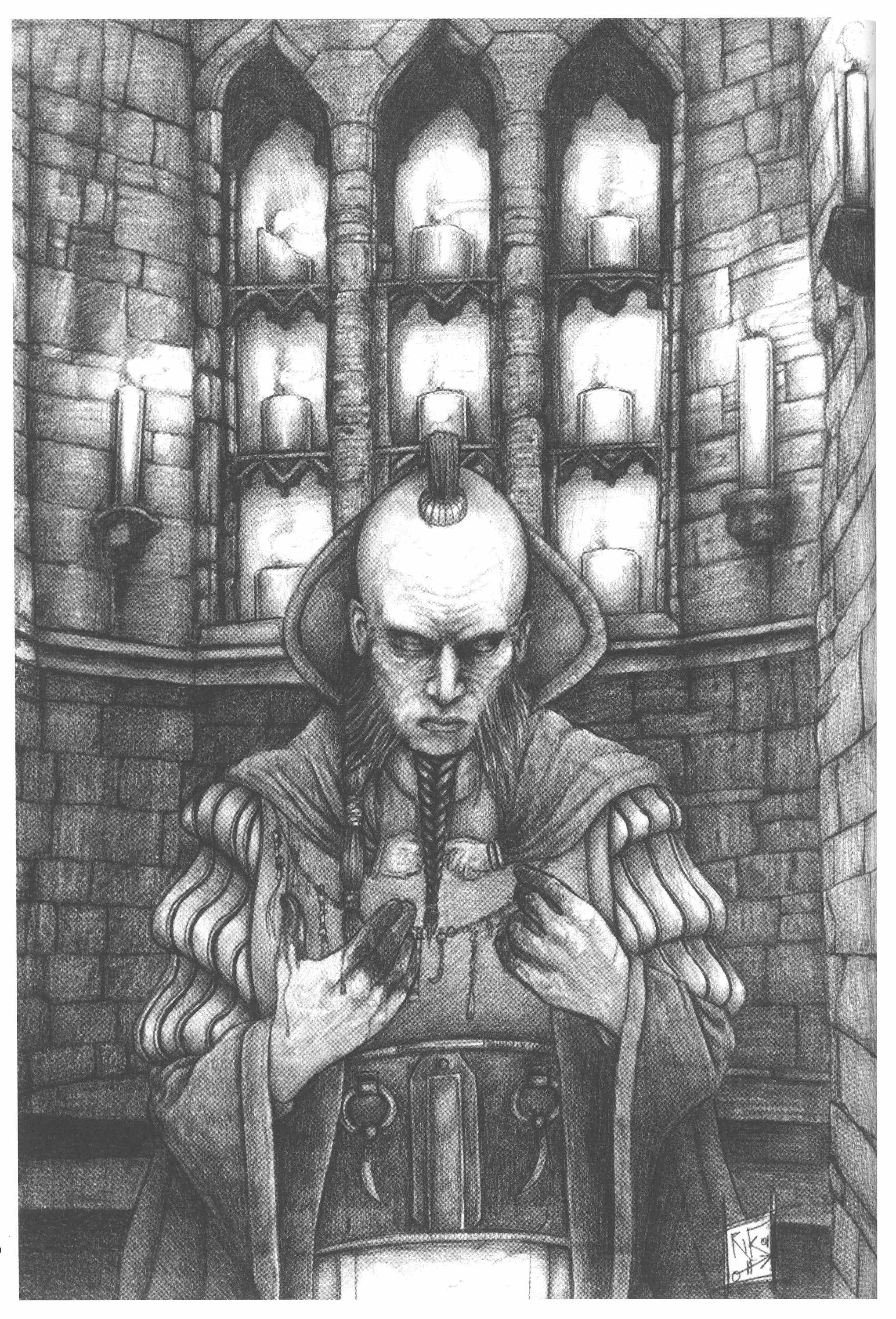
Dans la vie de tous les jours, toute personne compétente en Connaissance des Runes ou n'importe quel nain pratiquant le Travail du Métal est capable de faire la différence entre une vraie rune naine et une rune de Klauser. Même une rune que personne ne connaît risque de trahir son origine par sa facture. Tout individu trouvé en possession d'un objet créé ou modifié par un maître des runes sera soupçonné par les nains d'être lui-même un maître et questionné, voire brutalisé, afin d'établir l'origine de l'objet. Ce dernier sera systématiquement confisqué et détruit, sans aucune considération pour sa valeur.

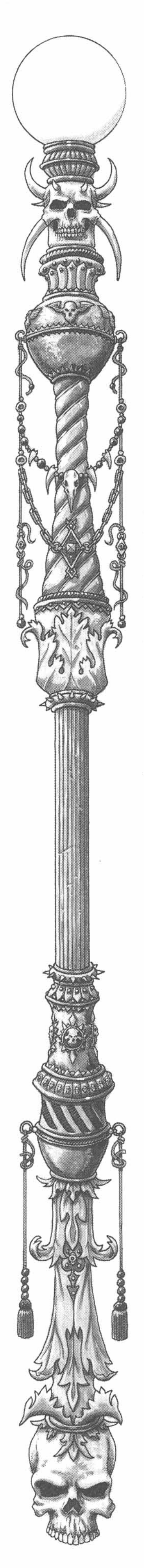
Ce comportement a suscité dans le passé divers incidents diplomatiques. Il y a trois cents ans, un mercenaire nain a tué le fils aîné du Comte de Wissenland qui portait un talisman gravé d'une des runes de Klauser. Depuis, la tension inter-raciale ne s'est toujours pas complètement apaisée dans cette région. Les nains préfèrent ne jamais mettre les pieds, même en nombre, dans certaines tavernes de Wissenburg et les bagarres de rues sont assez fréquentes.

Quand un nain découvre un maître des runes, il fait le nécessaire pour le capturer et le conduire à Karaz-a-Karak afin qu'il y soit jugé pour vol d'une propriété de l'Empire nain. La peine encourue n'est pas connue, mais un seul maître des runes est jamais revenu d'un de ces jugements: il y a soixante ans de cela, Sébastien l'Alchimiste est arrivé à Waldenhof ligoté sur un pieu. Les quarante nains lourdement armés de son escorte lui préparèrent un bûcher sur la place du marché avant d'exiger de rencontrer le juge de la ville. Un des nains brandissait déjà une torche quand un ancien à la barbe tombant jusqu'au sol expliqua au juge que des preuves irréfutables dénonçaient Sébastien comme un maître des runes. Le juge, terrifié par le déploiement militaire, bredouilla que la sentence prévue dans ce cas était la mort. Quelques secondes plus tard, Sébastien flambait et les nains rentraient chez eux. La question que se posent la plupart des sorciers n'est pas ce qu'il avait bien pu faire pour mériter ce sort, mais plutôt pourquoi les nains ont recouru à la justice humaine alors qu'ils pouvaient très bien l'exécuter à Karaz-a-Karak.

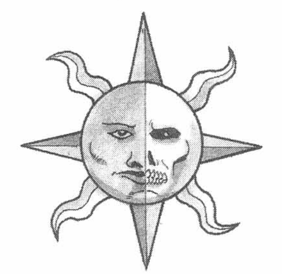
Bien que les nains n'aient jamais reconnu la chose, il circule dans les écoles de magie une rumeur selon laquelle des agents nains arpenteraient l'Empire à la recherche de toute trace de maîtrise des runes. La rumeur précise même que ces agents se montrent si zélés qu'un simple soupçon leur suffit pour agir. Des sorciers respectueux des lois auraient eu à en souffrir et un certain Axel Hertz de Salzemund jure qu'un nain ne l'a renversé dans la rue que pour permettre à une carriole conduite par un compatriote de lui rouler sur les bras. Les nains le soupçonnaient d'être un maître des runes, mais ne pouvaient le prouver, et ils auraient utilisé ce moyen pour lui interdire toute production illicite.

Les autorités impériales et les nains collaborent rarement à la capture des maîtres des runes: leurs buts et leurs méthodes sont trop différents. Il est donc arrivé plus d'une fois qu'un maître des runes profite des heurts et des conflits entre les forces lancées à sa poursuite pour s'esquiver.

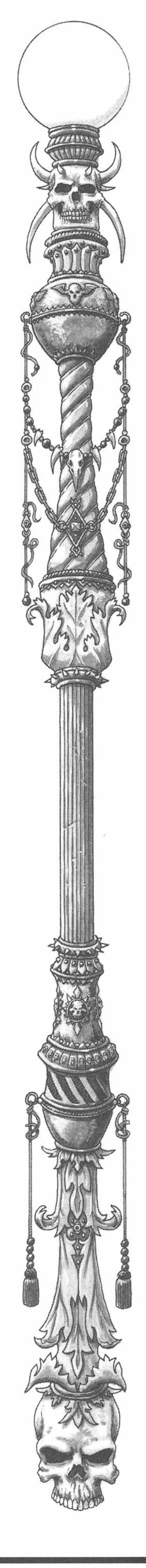




Chapitre 14



Magie Interdite



Xalanacht le nécromant regarda depuis son trône, saisi d'horreur, le sorcier intrus toucher de la main son dernier serviteur mort vivant qui s'effondra, les os et la chair putride se dissolvant en une mare bouillonnante, visqueuse et verte, sur le sol de la crypte. Le sorcier retira sa main, des miasmes d'énergie sombre crépitant encore autour de ses doigts, remit son gant et regarda autour de lui. Il vit le trône et s'avança dans cette direction à pas lents et déterminés.

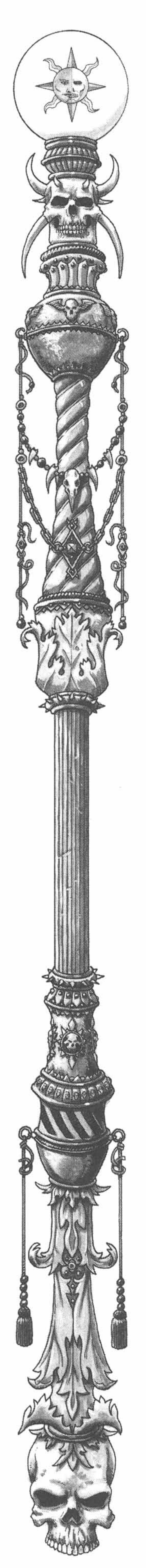
Les traits cadavéreux du semi mort Xalanacht se décomposèrent, tandis que pour la première fois depuis un siècle, le nécromant considérait le fait qu'il allait vraiment mourir. Il avait pillé des tombes et des tumulus, étudié des transcriptions de l'antique écriture picturale de Nehekhara, mangé de la chair humaine et accompli des dizaines d'autres rituels blasphématoires afin de prolonger artificiellement son existence et d'empêcher la vraie mort de réclamer son âme. Pourtant, il semblait maintenant qu'il avait rencontré un sombre sorcier dont les capacités à manipuler les vents de magie éclipsaient même ses propres pouvoirs formidables.

Le nécromant s'avança en titubant, les robes pourrissantes enveloppant son corps ravagé, balayant les restes du dernier repas des gardes-goules éparpillés sur le sol de la chambre funéraire. S'il devait mourir maintenant, après tant de décennies de temps volé, il ferait de son mieux pour entraîner avec lui son meurtrier dans l'éternel oubli.

Le sorcier rival dominait la forme rabougrie de Xalanacht. La chose à moitié morte qui aurait pu être autrefois décrite comme un homme leva des yeux chassieux vers la capuche obscure et vit deux charbons ardents au cœur des ténèbres qui le regardaient.

"Qui es-tu pour oser pénétrer dans mon repaire, vaincre mes gardiens sans sommeil et chercher à me tuer?" demanda le nécromant, dans un murmure sec semblable au vent du désert du Pays de la Mort.

"Créature," répondit le sorcier, d'une voix qui ressemblait à un feulement guttural, plein de sombres pressentiments, "je ne suis pas venu te tuer. Je suis Krargol, évocateur des Démons et maître de la magie Noire, et je voudrais discuter avec toi d'un pacte de sang."



Aussi loin que remontent les archives historiques, même avant le développement de la civilisation humaine, la pratique de certaines formes de magie a toujours été interdite parmi les races civilisées. Ceux qui exercent ces arts sombres ont été contraints de s'exiler, de passer dans la clandestinité ou ont été détruits chaque fois qu'ils étaient démasqués. Pourtant, ils persistent encore, recrutant de nouveaux fidèles prêts à tout risquer pour les récompenses que ces doctrines promettent : pouvoir, plaisir, vie éternelle ou accomplissements de désirs trop pervers pour la compréhension humaine.

La nécromancie, la démonologie et l'adoration du Chaos ont été interdites dans l'Empire depuis des siècles. Mais il fallut attendre la venue de Teclis pour que Magnus le Pieu codifie les lois régissant ces diverses formes de magie et les condamnations qui leur étaient appliquées. Il précisa aussi quels temples et quelles organisations avaient la responsabilité de débusquer et de détruire les praticiens de ces formes de magie et les adorateurs des pouvoirs obscurs (voir chapitre 17 : "Répurgateurs").

Nécromancie

La nécromancie est la magie des morts et des mort-vivants. Les gens les moins éduqués la confondent souvent avec la magie du Collège d'Améthyste, car il existe certaines similitudes superficielles entre les deux – principalement parce que toutes deux sont liées à la mort. En réalité, la nécromancie se consacre presque entièrement à la réanimation artificielle des cadavres, leur apportant une vague imitation de vie grâce au pouvoir corrupteur de la magie Noire.

Les origines de la nécromancie sont enveloppées de légendes et de rumeurs ténébreuses. Dans le *Livre des Morts* d'Abdul ben Raschid, il est dit que loin au sud des Badlands, au-delà des déserts de la frontière orientale de l'Arabie, s'étend le Pays des Morts, une région sinistre entièrement peuplée de liches et de leurs serviteurs mort-vivants. C'est dans ce pays que le grand nécromant Nagash apparut il y a 4500 ans. Son règne fut long, mais il finit par être vaincu par ses nombreux ennemis, après quoi il se releva et combattit encore plusieurs fois.

Une autre source de savoir nécromantique est le *Liber Mortis* de l'infâme nécromant Frederick Van Hal, qui acquit son pouvoir pendant la Peste Noire de 1111 CI. Dans un long volume quelque peu décousu, Vanhal (comme on l'appelle plus couramment) raconte ce qu'il a découvert dans les *Neuf Livres de Nagash* et décrit ses voyages dans le Pays des Morts. D'après le *Liber Mortis*, en l'an 12 du Calendrier Impérial, Nagash et une vaste horde de mort-vivants furent vaincus de justesse par Sigmar en personne lors de la Bataille du Reik.

Toutefois, si les archives officielles signalent un nécromant anonyme, cette bataille est à peine mentionnée dans l'histoire impériale. Quant à savoir si les autorités impériales sont coupables d'avoir voulu étouffer une de leurs guerres les moins glorieuses ou si Vanhal est coupable d'exagération, personne ne pourra le dire avec certitude. Ce dont on est sûr, c'est que Vanhal a effectivement beaucoup voyagé dans le pays au sud des Badlands – mais il est impossible de séparer, dans ses écrits, les parties véridiques et les rêves enfiévrés d'un vagabond écrasé par la chaleur. De rares individus ont osé s'aventurer vers le sud pour vérifier son histoire, mais aucun n'en est jamais revenu.

L'unique exemplaire complet connu du *Liber Mortis* se trouve dans les profondeurs du Temple de Sigmar à Altdorf. Seuls les érudits au cœur absolument pur peuvent l'étudier, avec une dispense spéciale du Grand Théogone en personne. On ne le sort généralement de sa chambre forte aux multiples verrous qu'aux époques où l'Empire est menacé par les mort-vivants. Les responsables du temple pensent que de nombreux nécromants désirent voler ce document, car les copies fragmentaires qui circulent parmi eux sont souvent contradictoires et il leur manque des passages importants.

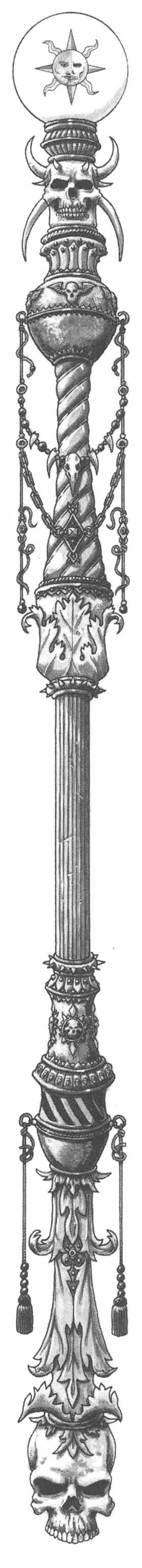
Il est certain que Nagash a existé. La principale source des sorts nécromantiques utilisés de nos jours est une série de volumes rares bannis dans tout le Vieux Monde, les *Neuf Livres de Nagash*. Qu'ils aient tous été écrits par Nagash ou que d'autres nécromants soucieux d'anonymat les aient complétés au fil des ans est sujet à débat. Pour de nombreux nécromants, Nagash n'a pas été détruit à la Bataille du Reik, il a simplement perdu beaucoup de pouvoir. On murmure que tout au sud des Montagnes du Bout du Monde se trouve un immense lac appelé la Mer Acide, au bord duquel s'étend l'immense forteresse de Nagashizzar. Là, dit-on, Nagash règne sur d'innombrables serviteurs mort-vivants, attendant l'heure de sa revanche sur l'Empire. La plupart des érudits sensés clament que c'est un doux rêve des nécromants qui tentent de prétendre à un grand et glorieux passé pour leur profession sinistre et quelque peu sordide.

Il existe très peu de nécromants organisés dans le Vieux Monde. La plupart sont des sorciers solitaires, qui parlent rarement à quiconque et qui apprennent leurs sorts uniquement à partir de copies incomplètes des *Neuf Livres de Nagash* et du *Liber Mortis*. Il est excessivement rare d'en voir accepter des apprentis. Quiconque se met en quête d'un nécromant pour entrer à son service a toutes les chances de finir en zombi, servant son maître d'une manière totalement différente de ce qu'il espérait.

Le Culte de Nagash

Ceux qui osent aborder ces sujets évoquent parfois une société secrète de nécromants ayant déifié Nagash. Cette société se réunirait à certaines époques pour partager et transmettre son savoir maléfique, se préparant pour le jour où Nagash reviendra conquérir l'Empire qu'il transformera en un royaume de mort-vivants. Il est dit que les nécromants l'ayant alors soutenu seront récompensés en régnant sur de grands royaumes de zombis et de squelettes, et qu'ils vivront éternellement sous la forme de rois-liches.

Il est certain que dans certaines des régions les moins honorables de l'Empire, il existe de petites organisations auto-proclamées Culte de Nagash. Il est difficile de dire s'il existe un lien entre elles ou si ce sont juste de petits



groupes ayant des rêves de grandeur. Ceux qui travaillent dur et ont une action méritante au sein du culte finiraient par être invités à voyager dans le sud, au-delà des Montagnes Noires, au-delà du Fleuve Sanglant, dans les Badlands où vivent orques et gobelins. C'est là, dans les hauteurs des Montagnes du Bout du Monde, près de la rive de la Mer Acide, qu'ils atteindraient la grande nécropole de Nagashizzar, où ils pourraient étudier la nécromancie aux pieds même de Nagash.

De tous ceux qui sont censés avoir entrepris ce voyage, on n'en connaît aucun qui en serait revenu. Ce n'est pas surprenant, si on considère tous les dangers qui jalonnent la route. D'un autre côté, quand un nécromant est assez puissant pour devenir une liche, la nécessité d'un prompt retour se fait moins sentir. Peut-être que ceux qui sont partis là-bas prennent simplement leur temps, rassemblant leurs forces mort-vivantes en attendant le jour où, menées par le grand nécromant en personne, elles s'abattront sur l'Empire qu'elles transformeront pour toujours en un lieu de mort-vivance.

Ou peut-être ont-ils été dévorés par des gobelins.

Nécromants

La carrière de nécromant est présentée dans le livre de règles **Warhammer JRF**, p. 148, et elle n'a subi aucun changement. Toutefois, vous trouverez de nouveaux sorts nécromantiques dans les pages 240-243 de ce livre-ci. S'ils en ont l'envie et l'occasion, les nécromants peuvent aussi apprendre les sorts associés à la magie Noire, à la magie du Chaos ou aux deux – voir ci-après.

Magie Démonique

Les démonistes constituent une espèce rare et déplaisante. La plupart débutent avec l'intention de devenir sorciers, mais le processus d'acquisition du savoir, lent et difficile, leur fait perdre patience. La magie Démonique propose une voie relativement rapide vers une magie puissante, tandis que le terrible prix à payer se révèle très lentement. La plupart des démonistes se voilent la face en se disant qu'il n'y a rien de mal à évoquer des démons, et que ces créatures ne sont que de puissantes entités venues d'autres plans d'existence. Ce n'est pas vrai – tous les démons sont les agents ultimes du Chaos.

Avec le temps, les démonistes sont lentement corrompus par l'énergie du Chaos dans laquelle ils puisent pour leurs évocations. Ils se tournent ainsi de plus en plus vers le Chaos, et la plupart s'orientent vers une de ses grandes puissances : Tzeentch, Nurgle ou Slaanesh. Ils s'aperçoivent alors qu'ils ne parviennent à évoquer que les serviteurs du Seigneur du Chaos choisi.

La magie Démonique est une activité solitaire, pratiquée dans des lieux isolés par peur des répurgateurs. On ne connaît aucun collège de Magie Démonique dans le Vieux Monde. Les adeptes de cet art entrent rarement en contact avec leurs semblables et ils n'ont aucun lieu de réunion particulier. Si un seul démoniste peut se fondre dans le paysage en passant pour un excentrique à l'allure étrange, trois ou quatre ensemble vont attirer l'attention, et un groupe plus important ne peut que déclencher la colère des autorités. Nombre des démonistes finissent cependant par devenir membre d'un culte du Chaos ; ils évoquent des démons pour faire avancer les projets du groupe et pour améliorer l'influence de leur dieu du Chaos particulier dans le monde.

Démonistes

Comme pour celles des nécromants, la carrière de démoniste est traitée page 145 du livre de règles **WJRF** et elle n'est pas modifiée. Ce livre-ci contient cependant de nouveaux sorts de magie Démonique présentés pages 243-244.

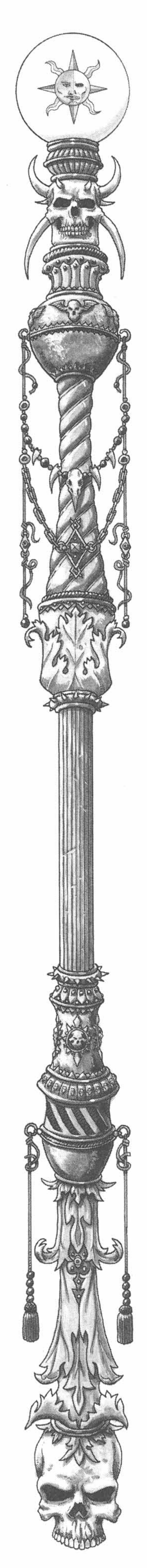
De plus, presque tous les démonistes se retrouvent inévitablement entraînés vers l'adoration d'un dieu particulier du Chaos, et ils acquièrent ainsi les capacités supplémentaires d'un sorcier du Chaos, en plus de pouvoir apprendre et jeter les sorts de leur divinité. S'ils parviennent à trouver un lieu où la magie Noire est concentrée, ils peuvent aussi apprendre à y puiser et à maîtriser ses pouvoirs.

Magie Noire

La magie Noire est la magie du Chaos sous sa forme la plus pure. C'est la magie brute qui se déverse par le portail interdimensionnel, déformant tout ce qu'elle touche. Fort heureusement, l'essentiel de la magie Noire s'est décomposée dans les éléments qui la constituent avant d'atteindre les régions civilisées du monde. (S'il en allait autrement, ces régions ne resteraient pas longtemps civilisées.) Mais dans des circonstances particulières, la magie Noire forme occasionnellement des poches dans le paysage, corrompant la terre et tout ce qu'elle porte. Ces sites sont parfois temporaires, une affaire de quelques jours, mais d'autres subsistent pendant des années, voire des siècles.

La plupart des mares de magie Noire n'ont que quelques mètres de large et se trouvent souvent dans des cavités obscures et humides du sol. La magie Noire semble se regrouper le plus souvent dans des zones telles que les marais, et elle est souvent associée aux étangs sombres à l'odeur nauséabonde. On raconte que les Marais Flétris (parfois appelés les Marais aux Zombies) entourant Abjectalie sont remplis de poches de magie Noire. Le Cuvette du Diable dans les Collines Stériles surmontant Kemperbad est un autre site caractéristique qui s'est formé après l'écrasement d'une météorite de pierre distordante (pour plus d'informations, consultez le supplément *Mort sur le Reik*).

La magie Noire est invisible, mais les plus sensibles peuvent percevoir sa présence. Quiconque possède le Sens de la Magie éprouvera un intense pressentiment en pénétrant dans une zone de magie Noire. Les non sorciers remarqueront une présence glaciale s'ils ratent un test de Sang-Froid, mais ils ne parviendront pas à en déterminer l'origine. Les autres attribueront ce frisson qui leur parcourt le dos à leur imagination.



Il existe un risque de mutation chaotique pour quiconque passe 24 heures dans une poche de magie Noire. Il ne dépasse normalement pas 5%, mais si la zone en contient une grande concentration, il peut atteindre 10% (à la discrétion du MJ). Si un personnage joueur acquiert une mutation, consultez la table page 50 de *La Campagne Impériale* ou la page 222 de **WJRF** pour en déterminer la nature. Le résultat du jet et l'éventuelle mutation acquise ne devraient pas être révélés au joueur. La mutation va se développer en 1D6 jours et peut apparaître alors que la victime est déjà loin. Le jet est à recommencer pour chaque séjour de vingt-quatre heures.

Cette magie est manipulée par deux types de personnes: celles qui s'y risquent volontairement en échange d'un plus grand pouvoir et celles qui ne voient pas le danger que cela représente. Les plus grands experts de la magie Noire sont les elfes noirs de Naggaroth, qui semblent immunisés contre ses effets mutants, bien que d'une certaine façon, la nature maléfique de leur culture en soit un effet direct.

D'autres peuvent utiliser des éléments de magie Noire, en particulier les sorciers du Chaos (voir ci-dessous), les chamans hommes-bêtes, les liches, les vampires, les démonistes et les nécromants.

Une Affinité avec la Magie Noire

De tous les enchanteurs humains du Vieux Monde, seuls les démonistes et les nécromants possèdent une affinité avec la magie Noire. Les sorts qu'ils peuvent jeter en sont très proches, et n'importe lequel d'entre eux qui pénètre dans une poche de magie Noire a une chance de comprendre sa nature essentielle. Un tel mage peut d'ailleurs décider de passer huit jours à méditer dans cet endroit, laissant les forces obscures couler dans son esprit. (En vérifiant chaque jour par un jet si la Magie Noire ne provoque pas des mutations.) À la fin de cette période, il peut dépenser 100 PE pour acquérir la compétence Incantations – Magie Noire Niveau 1.

S'il veut atteindre un plus haut niveau de magie Noire, l'individu doit de nouveau passer huit jours près d'une poche de magie Noire et payer 200 PE pour le niveau 2, 300 PE pour le niveau 3, etc. Il ne peut pas atteindre un niveau de magie supérieur à sa compétence Incantations – Magie Démonique ou Magie Nécromantique. User de magie Noire ne constitue pas une carrière séparée – c'est simplement un ajout à celle de démoniste ou de nécromant. Les personnages qui acquièrent cette compétence gagnent automatiquement la folie *dépersonnalisation* (**WJRF**, p. 85) et, quel que soit leur alignement précédent, ils deviennent immédiatement chaotiques.

Quand un sorcier a acquis la capacité d'utiliser la magie Noire, il reste le problème de trouver quelqu'un capable de lui enseigner les sorts. Les individus répondant à ces critères sont effectivement très rares; la plupart sont des mutants qui se cachent de la société. C'est au MJ de décider s'il veut bien accepter des personnages joueurs utilisateurs de magie Noire dans sa campagne, et s'il est possible de trouver un praticien, et où.

Magie du Chaos

La magie du Chaos diffère de la magie Noire. L'une est la pure force du Chaos, l'autre est accordée par les quatre dieux du Chaos à leurs adeptes, et à quiconque est assez imprudent ou malchanceux pour tomber dessus. Les sorts du Chaos peuvent être des dons des dieux, mais ils peuvent aussi être mis par écrit, communiqués et enseignés à d'autres par des sorciers ordinaires. De toutes les formes de magie du Vieux Monde, c'est celle que les gens craignent et haïssent le plus. D'importants sorciers ont vu leur carrière être souillée ou brisée parce qu'on les a soupçonnés d'être des adeptes du Chaos.

Les sorciers du Chaos sont des enchanteurs de toute nature, de toute race et de toute carrière qui utilisent, volontairement ou non, des sorts et des pouvoirs provenant des dieux du Chaos. Il s'agit généralement de nécromants, de démonistes ou de sectateurs du Chaos, mais il est également arrivé à des mages de Bataille, des illusionnistes, des sorciers de Glace, des elfes et même des forgerons de runes nains de se faire prendre dans sa toile de mensonges, de tromperies et de folie. La sorcellerie du Chaos n'est pas une carrière séparée, mais un ensemble supplémentaire de capacités magiques qu'un enchanteur peut utiliser. Être un sorcier du Chaos n'est pas la même chose qu'être un prêtre d'un des dieux du Chaos, bien que ces deux catégories possèdent des capacités et des formes de magie communes, et que les répurgateurs les traitent de la même manière.

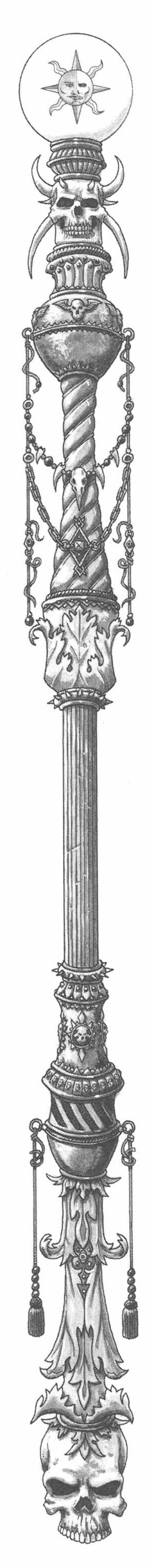
Devenir un Sorcier du Chaos

Il existe trois façons de devenir sorcier du Chaos. D'abord, quelqu'un qui appartient déjà à une secte commence à étudier la magie, dans un collège légitime ou avec un maître licencié ou bien auprès d'un condisciple. Il apprend la théorie générale de la magie en même temps que la nature de la sorcellerie du Chaos; dans son esprit, les deux sont totalement entremêlées. Rejoindre un culte du Chaos n'est pas quelque chose qui se fait à la légère; cela entraîne des changements d'alignement, l'acquisition de points de folie et la vision d'horreurs indicibles.

Ensuite, un enchanteur peut conclure un pacte avec un agent d'une des puissances du Chaos – un membre d'un des cultes de cette divinité ou un démon – afin d'apprendre les secrets de la magie du Chaos en échange de sa foi, d'un tribut ou d'un sacrifice. Certains contactent spontanément les puissances du Chaos; d'autres sont contactés parce que le culte ou le démon a senti chez eux une faiblesse à exploiter.

Enfin, un sorcier peut commencer à apprendre la magie du Chaos par accident ou en tombant dans un piège. De tout temps, de nombreux apprentis sorciers horrifiés ont découvert, après plusieurs années d'études, que tout ce qu'ils avaient appris était souillé par l'adoration de leur maître pour un dieu du Chaos. D'autres ont trouvé des sorts et des extraits de théorie magique dans des grimoires poussiéreux, sur des parchemins oubliés ou des documents moisis, et les ont étudiés et appris sans comprendre qu'ils étaient d'origine et de nature chaotiques. De tels incidents les rendent plus sensibles à l'influence du Chaos,


R.G.
01.



et le destin a le chic pour placer encore plus de tentations sur leur chemin – d'autres sorts, un plus grand pouvoir et enfin une proposition d'un culte, d'un démon ou d'un sorcier visant à leur faire accepter le Chaos et ses pouvoirs.

Un mage qui devient sorcier du Chaos poursuit sa carrière habituelle mais peut aussi acquérir les sorts de magie du Chaos spécifiques à sa divinité. Les démonistes n'évoqueront plus que des démons de leur propre dieu après avoir fait serment d'allégeance. Il n'existe aucun sorcier du Chaos associé à Khorne, car il est le dieu des guerriers, l'ennemi de Tzeentch et il déteste la sorcellerie.

Quand un individu commence à apprendre sciemment la magie du Chaos, il est automatiquement atteint par la folie *dépersonnalisation* (**WJRF**, p. 85) et son alignement devient chaotique. Pour lancer les sorts, il doit acquérir la compétence Incantations auprès de son dieu à chaque niveau, puis apprendre le sort en question. Notez qu'il ne peut pas avoir dans cette compétence un niveau supérieur à celui de sa compétence Incantations. Chaque fois qu'il reçoit une de ces compétences, il gagne 1 Point de Folie supplémentaire.

Un sorcier du Chaos de niveau 2 ou plus jure une allégeance permanente à une des divinités du Chaos, au cours d'une cérémonie élaborée de plusieurs jours, pendant laquelle sont pratiqués des rites qui marqueront définitivement son corps et son esprit. Après cette initiation, il se voit apposer une Marque du Chaos (voir ci-dessous). Dès lors, il n'a plus besoin de rechercher les sorts chaotiques qu'il désire apprendre, car son dieu les lui attribue directement. Il est toutefois peu probable que le sorcier obtienne une réponse s'il prie son dieu pour avoir un sort précis. En général, il reçoit des sorts auxquels il ne s'attend pas, et cela se produit à intervalles irréguliers, parfois pour une raison spécifique. Cela ne l'empêche pas d'apprendre d'autres sorts chaotiques dans les livres ou auprès d'autres maîtres de cet art, comme avant.

Quand un personnage joueur atteint le stade du serment d'allégeance à un des dieux du Chaos et qu'il est prêt à recevoir sa Marque, le maître de jeu doit se demander si ce personnage a encore une place dans son jeu ou s'il faut que le joueur en crée un nouveau, laissant l'ancien devenir un personnage non joueur. Dans la plupart des parties de **Warhammer JRF**, les sorciers du Chaos ne constituent pas de bons personnages; ils ont peut-être d'importantes capacités, mais ils sont aussi des marionnettes démentes et avides de pouvoir, contrôlées par des entités omnipotentes qui se réjouiront de leur destruction.

Les Dieux du Chaos

Dans les Terres du Chaos, au nord du monde, et dans le Royaume du Chaos de l'autre côté du portail interdimensionnel, le Chaos règne en maître. Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi une armée vorace de mutants et d'hommes-bêtes décide d'adorer les entités au pouvoir quasi illimité que sont les dieux du Chaos. Il semble tout aussi naturel que les forces qui s'y opposent les haïssent.

Il est pourtant moins facile d'expliquer pourquoi l'on démasque régulièrement des cultes secrets réunissant des adeptes du Chaos dans les communautés du Vieux Monde, dans les grandes cités comme dans les villages, dans l'armée, voire dans les communautés religieuses. La plupart des gens restent incrédules en apprenant que des individus apparemment respectables se sont tournés vers le Chaos. C'est précisément parce qu'ils ne peuvent pas le comprendre ni même y croire que les cultes du Chaos et leurs membres possèdent une telle force.

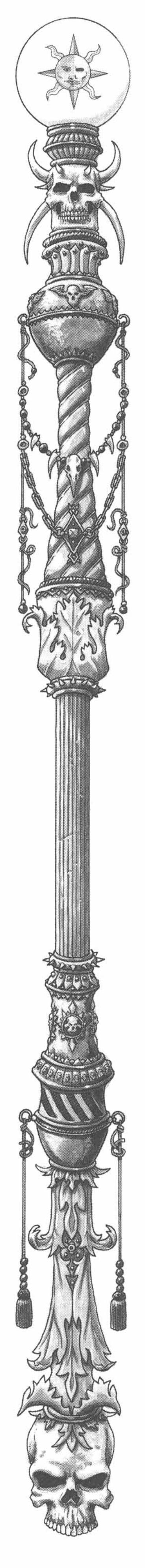
Les dieux ayant des cultes officiels dans le Vieux Monde sont, dans l'ensemble, bienveillants. Bien que certains, comme Ulric et Ranald, possèdent un côté obscur, leur culte en célèbre les aspects positifs. Les gens attirés par l'obscurité, la passion et les pulsions chaotiques sont contraints de se tourner vers le Chaos. Parfois, ils ne se rendent pas compte que ce dieu qu'ils viennent de découvrir en fait partie – parfois, les sectateurs découvrent, horrifiés mais trop tard, qu'ils se sont alliés avec des hommes-bêtes, des rejetons du Chaos et avec la terrible puissance des perdus et des damnés.

L'adoration des dieux du Chaos exerce une certaine fascination. Cela se passe toujours dans le plus grand secret. Le recrutement se fait uniquement par invitation personnelle, sans que ce système soit très restrictif: les sectateurs sont constamment à la recherche de gens à initier. Ils glissent des insinuations tentantes sans jamais révéler la vraie nature de leurs activités; il arrive parfois que de nouvelles recrues se retrouvent totalement sous l'emprise d'un culte avant de comprendre à qui elles ont affaire.

Le caractère illégal des cultes du Chaos facilite d'autant plus le recrutement de nouveaux membres. Comme il est interdit de parler d'eux ou d'informer les gens, les citoyens de l'Empire ne savent rien sur la vraie nature du Chaos. Les choses qu'ils associent au Chaos sont donc très différentes de ce qu'ils découvrent dans les cultes. Pour de nombreux jeunes gens en quête de spiritualité, la pratique de rituels mystérieux répond à leurs aspirations religieuses. Ceux qui tentent de faire machine arrière quand ils apprennent la vérité finissent généralement par servir les dieux du Chaos malgré eux en leur étant sacrifiés.

Certains cultes ont une existence très localisée, d'autres sont présents dans tout l'Empire, voire dans le monde entier, avec des réseaux de voyageurs et de moyens de communication clandestins qui maintiennent des liens secrets, mais constants. Ce caractère secret est prépondérant: quand ils n'ont pas lieu au sein du culte, les contacts entre sectateurs se déroulent derrière des portes closes ou par des signes et un langage codés. Seuls les individus qui atteignent un rang important connaissent avec certitude l'identité de leurs condisciples. Dans certains cultes, toutes les cérémonies se déroulent sous le couvert de masques et de robes. Ainsi, si des répurgateurs en capturent certains, ils ne pourront dénoncer personne.

Rares sont les cultes du Chaos qui se consacrent uniquement à l'adoration de leur divinité. La plupart ont un objectif ou une vision qu'ils cherchent à atteindre – infiltration, sédition, séduction, panique, anarchie, déclenchement d'épidémies n'en sont que quelques exemples. Même si deux cultes partagent le même but, il est peu probable qu'ils aient des idées compatibles sur la manière d'y parvenir. De plus, ils n'attirent pas les mêmes types de personnes, et les manifestations d'adoration



sont différentes. La seule chose qu'ils aient en commun, c'est leur nature totalement secrète et illégale. Il n'existe aucune loyauté entre eux ; parfois, les dénonciations retentissantes ou la révélation de l'existence d'un culte sont l'œuvre d'un groupe rival. Ces organisations n'ont guère de contact avec les adeptes du Chaos extérieurs aux villes et aux cités de l'Empire : hommes-bêtes, mutants ou cultes renégats vivant loin de la civilisation.

Les informations présentées dans cette section développent celle du livre de règles de **Warhammer JRF**, p. 210. De plus amples renseignements sur la nature et les cultes du Chaos figureront dans un futur ouvrage.

GRÂCES DIVINES

Les grâces des dieux du Chaos prennent la forme de Marque du Chaos (voir p. 134) ou de mutations. Quand une grâce divine est signalée, le MJ a le choix entre l'inventer, faire un jet et consulter la table de *La Campagne Impériale*, p. 50, ou de **WJRF**, page 221.

Tzeentch



Le Grand Changeur, le Grand Sorcier

DESCRIPTION

Tzeentch est le dieu du changement, du secret, de la magie et des motifs insondables. Les statues, les idoles et les dessins le représentent sous de nombreuses formes différentes, comme il sied au seigneur de la mutabilité, mais il est le plus souvent montré comme un corps sans tête avec des cornes et un visage qui s'agite sur son torse. Il est parfois également représenté avec une silhouette vaguement humaine aux nombreux bras et aux proportions étranges.

ALIGNEMENT

Chaotique

SYMBOLE

Ses couleurs sont les roses et les mauves, et son symbole est la Rune du Chaos de Tzeentch. Le visage grimaçant de Morrslieb est aussi un symbole apprécié de ses adeptes.

ZONE D'INFLUENCE

Tzeentch est adoré dans tout le Vieux Monde, et de toutes sortes de façons. Il a de nombreux cultes dans l'Empire, certains travaillant ensemble, d'autres luttant pour la suprématie, et la rivalité qui les oppose ne serait pas plus grande s'ils adoraient des dieux rivaux. Il est habituel que les adeptes de Tzeentch aient une position sociale élevée et qu'ils soient impliqués dans des luttes pour le pouvoir.

Les gens attirés par le pouvoir le sont souvent aussi par Tzeentch le Grand Changeur, que l'on appelle également le Maître de l'Intrigue et de la Fortune ou le Grand Sorcier. Tout enchanteur désireux d'acquérir encore plus de pouvoir à n'importe quel prix trouvera en Tzeentch ou ses agents démoniaques des mécènes accueillants. Les révolutionnaires cherchant à renverser l'ordre social obtiendront aussi le soutien des cultes de Tzeentch. Ses fidèles affirment parfois que tout le monde adorait autrefois le Chaos, que tous les autres dieux ne sont que des ombres des dieux du Chaos, et que les autres dieux du Chaos sont éclipsés par le Maître du Changement.

TEMPLES

Les temples de Tzeentch sont toujours cachés. La plupart sont souterrains – dans les caves de maisons privées, les égouts, les grottes naturelles ou les tunnels oubliés, et parfois dans des pièces creusées spécialement sous terre, dotées d'entrées secrètes. Il existe des temples à ciel ouvert dans les bois proches de certaines grandes cités, mais ils ont été construits et sont gardés par les adeptes les plus féroces : des hommes-bêtes et des mutants. Ces structures sont toujours grossières, tentaculaires, sans forme définie et barbouillées avec des mélanges déplaisants de couleurs. Il est inhabituel d'y voir des humains.

AMIS ET ENNEMIS

Il est impossible de dire au jour le jour quel culte particulier de Tzeentch peut être considéré comme un allié ou comme un ennemi. Tous partagent cependant les mêmes mépris – ils détestent les fidèles des fois établies du Vieux Monde, dédaignent les adeptes des autres dieux du Chaos et *haïssent* les adeptes de Nurgle.

JOURS SACRÉS

Il est presque impossible de prévoir les jours sacrés de Tzeentch. Les adorateurs sont censés mémoriser une liste fluctuante de nombres, représentant les intervalles entre les jours sacrés. Il semble toujours y avoir une ligne directrice dans cette séquence, mais personne n'a jamais réussi à la définir précisément. Généralement, le chef de chaque groupe se contente d'annoncer les nouvelles séries de nombres après avoir reçu une vision ou une sorte de message divin.

CONDITIONS REQUISES PAR LE CULTE

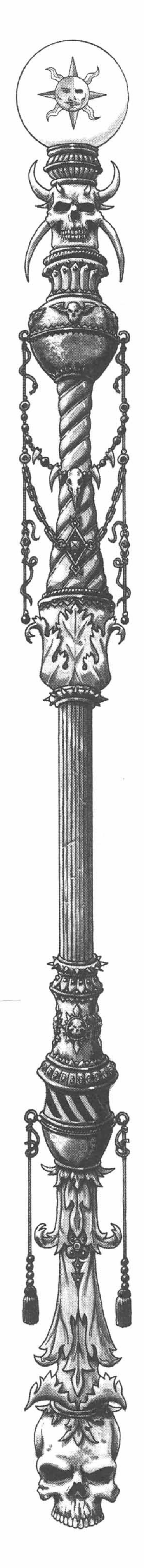
Les cultes de Tzeentch n'imposent aucune condition d'admission car ils trouvent chez chaque individu des raisons de l'accepter. La plupart recrutent dans les cercles d'amis. Certains fonctionnent comme des sociétés secrètes qui aident au développement social ; d'autres présentent une façade légitime (par exemple, le Culte de la Main Pourpre dans *La Campagne Impériale*, p. 34 et dans *Middenheim : la Cité du Loup Blanc*, p. 57).

COMMANDEMENTS

Les contraintes varient selon les cultes. Il s'agit généralement d'obéir aux supérieurs, de respecter le caractère secret, de recruter de nouveaux membres et de détruire l'ordre établi.

UTILISATION DE SORTS

La magie est un des domaines de Tzeentch, et ses adeptes ont ainsi accès à une profusion de connaissances. Les clercs de Tzeentch peuvent apprendre la magie mineure, la magie de bataille, la nécromancie, la démonologie et les sorts spécifiques à Tzeentch.



COMPÉTENCES

Pour respecter la nature imprévisible de leur religion, les prêtres de Tzeentch reçoivent une compétence supplémentaire chaque fois qu'ils passent à un niveau supérieur, mais cette compétence est choisie par leurs supérieurs, et souvent sur un coup de tête. Le MJ peut simuler cette pratique en faisant un jet dans les tables de compétence (**WJRF**, p. 17) – en déterminant la table à choisir avec 1D4 (1 pour Guerriers, 2 pour Forestier, 3 pour Filou et 4 pour Lettré) puis la compétence avec un jet de pourcentage.

ÉPREUVES

Les épreuves de Tzeentch consistent toujours à transformer quelque chose ou quelqu'un. La modification peut être mineure, par exemple le recrutement d'une personne précise; ou majeure, par exemple corrompre et faire chanter un clerc ou un dignitaire local afin de développer l'influence du culte.

NOUVEAU CULTE : L'ORDRE DE L'ŒIL INCONSTANT

L'Ordre de l'Œil Inconstant est établi à Altdorf. Parmi les membres figurent des gens très haut placés de la cour, y compris le Grand Sorcier d'Or, un des sorciers les plus prestigieux. Le culte a des visées politiques très précises: il veut placer ses représentants à des postes clefs afin de sacrifier le Grand Théogone et d'évoquer un Seigneur du Changement (un démon majeur de Tzeentch) qui régnera sur l'Empire. Ces derniers œuvrent avec beaucoup de subtilité et veillent à ne pas se dévoiler avant le moment propice.

La hiérarchie du culte se divise en trois niveaux, les Œufs, les Faucons et les Corbeaux. Les Œufs sont composés des nouvelles recrues qui se retrouvent au banc des accusés en cas de révélation. Ils sont souvent relativement innocents et ont été recrutés parce que leur position était utile au culte. Quoi qu'il en soit, si une enquête est ouverte, toutes les preuves désigneront les Œufs qui sont alors emportés.

Les Faucons se voient accorder une plus grande confiance, mais ils prennent aussi des risques et ne connaissent pas les plans secrets. Seuls les Corbeaux savent qui sont tous les autres membres et connaissent le programme de l'attaque.

Nurgle



Le Dieu Pestilentiel, le Grand Seigneur de la Décomposition

DESCRIPTION

Nurgle est fasciné par la maladie, les épidémies et la décomposition. Selon certains, il invente et répand de nouvelles maladies pour satisfaire sa curiosité. Ses adeptes font effectivement de leur mieux pour provoquer les épidémies sur leur passage. On le décrit généralement comme l'ombre d'une mouche à viande ou comme un répugnant cadavre animé à moitié décomposé, couvert de pustules et environné de mouches.

ALIGNEMENT

Chaotique

SYMBOLE

Le symbole de Nurgle est l'ombre d'une mouche, ou la rune du Chaos de Nurgle.

ZONE D'INFLUENCE

Nurgle est généralement adoré par les gens souffrant de longues maladies répugnantes, qui croient ne pouvoir y échapper qu'en se tournant vers lui. Les lépreux et les victimes de la Peste de Nurgle lui adressent souvent leurs prières. Son culte se développe pendant les périodes d'épidémie, car les gens simples pensent qu'en priant le dieu qui contrôle la maladie, il est possible d'éviter la corruption qui l'accompagne. Ils sont même prêts à sacrifier leurs parents et amis pour attirer les faveurs du Dieu Pestilentiel, dans l'espoir qu'en contaminant d'autres personnes, eux-mêmes seront épargnés.

TEMPLE

Les temples de Nurgle sont généralement installés dans des égouts, des cimetières abandonnés, des décharges et autres lieux associés à la pourriture. Comme cela permet aux répurgateurs de les trouver facilement, de nombreux cultes possèdent plusieurs temples, le plus important ne servant que pour les jours sacrés ou les occasions particulières.

AMIS ET ENNEMIS

Le culte de Nurgle n'a aucun ami. Ses adeptes *haïssent* les fidèles de Tzeentch.

JOURS SACRÉS

Le principal jour sacré de Nurgle est le 15 Sommerzeit, le jour où la Peste Noire se déclara à Altdorf en l'an 1111. Hexentag et Geheimistag sont également célébrés, ainsi que diverses journées correspondant à des débuts d'épidémie.

CONDITIONS REQUISES PAR LE CULTE

N'importe qui peut se convertir, mais les individus les plus malades sont les mieux accueillis.

COMMANDEMENTS

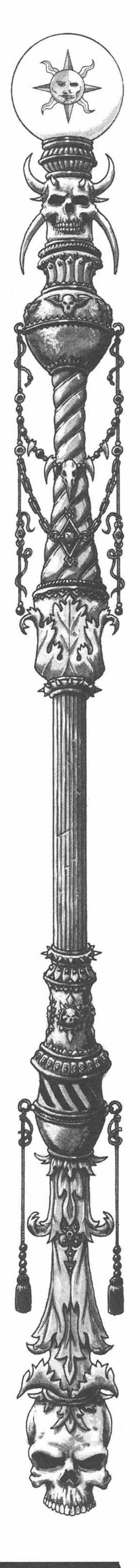
Les adeptes de Nurgle doivent répandre l'impureté, la pestilence et la maladie aussi largement que possible.

UTILISATION DE SORTS

Les clercs de Nurgle peuvent utiliser tous les sorts de leur dieu, que ce soit des sorts de magie mineure, de bataille, nécromantique et démonique, hormis ceux qui concernent la guérison et l'éradication des maladies.

COMPÉTENCES

En plus des compétences cléricales classiques, les clercs de Nurgle peuvent apprendre au plus deux des compétences



suivantes à chaque niveau, au prix normal: Mendicité, Baratin, Corruption, Camouflage – Urbain, Cuisine, Déguisement, Vision Nocturne, Préparation de Poison, Déplacement Silencieux – Urbain.

ÉPREUVES

Les épreuves imposées par Nurgle concernent toujours la maladie. Les formes les plus simples consistent à empoisonner un puits ou à introduire une maladie particulière dans une ville. Une épreuve difficile consisterait à contaminer un individu précis ou à introduire une nouvelle maladie particulièrement virulente dans une zone déjà frappée d'épidémie.

NOUVEAU CULTE : L'ORDRE DU FURONCLE PURULENT

L'Ordre du Furoncle Purulent est établi à Carroburg. Il compte un petit nombre de fidèles, mais ce sont presque tous des gens de bonne éducation qui ont été attirés dans ce culte après s'être vu diagnostiquer une maladie incurable par le Doktor Hans Schnorr, qui dirige d'ailleurs le culte. Certains membres, croyant être déjà mourants, accumulent de nouvelles maladies et exposent avec fierté leurs symptômes et leurs bubons les plus récents pendant les réunions. Schnorr, qui veille à garder ses distances, a transformé ces individus en laboratoires vivants; il espère ainsi obtenir une splendide maladie nouvelle qui permettra de répandre sur le monde entier l'influence de son maître contagieux.

Slaanesh

Le Dieu du Plaisir, Prince du Chaos

DESCRIPTION

Slaanesh est le plus insidieux et le plus séduisant de tous les dieux du Chaos. C'est un dieu hermaphrodite dont la zone d'influence couvre tout ce qui est plaisir et sensualité, de la perfection de l'art et de la musique aux plus vils désirs de la chair. Slaanesh est souvent décrit comme un jeune homme un peu efféminé, divinement beau, aux lèvres charnues entrouvertes. Des statues le/la représentent en femme voluptueuse ou en pur hermaphrodite.

ALIGNEMENT

Chaotique

SYMBOLE

Le symbole de Slaanesh est sa rune du Chaos, des lèvres, un phallus ou toute autre image érotique.

ZONE D'INFLUENCE

Tous les membres du culte de Slaanesh sont à considérer comme des initiés. On trouve parmi eux des hédonistes de tout le Vieux Monde, ainsi que, dit-on, quelques elfes hauts. Ce culte implique la pratique d'orgies, la consommation de drogues et autres formes de plaisirs décadents. Les gens entraînés dans le culte de Slaanesh sont souvent des individus qui veulent simplement se payer du bon temps. Les sectateurs s'entraident pour promouvoir et dissimuler leurs activités illicites.

Contrairement aux diverses sectes de Tzeentch, les fidèles de Slaanesh se contentent souvent des activités du culte pour se distraire, et ils éprouvent rarement le besoin de s'impliquer dans la politique. De plus, la plupart nient qu'il existe des liens entre leur dieu et les viles créatures chaotiques des forêts. Les fidèles de Slaanesh recherchent la richesse et le plaisir. La plupart des jeunes initiés sont d'inoffensifs jeunes idiots, littéralement séduits par le culte. Le culte de Slaanesh est particulièrement attrayant pour les gens en quête de passion physique et spirituelle. Il leur apporte des sensations qu'ils n'avaient jamais éprouvées, mais les mène inexorablement vers un comportement toujours plus dépravé et horrible. Le culte glorifie la complaisance dans le vice, lequel se fait toujours plus décadent pour éviter l'usure de l'accoutumance.

Les cultes de Slaanesh ne sont jamais inoffensifs. Les sacrifices humains et la torture font partie des rites, et les participants aux orgies ne sont pas tous volontaires. Les sectateurs prennent plaisir à débaucher les autres, et beaucoup pratiquent la démonologie, souvent sans savoir précisément ce qu'ils font. Il arrive parfois qu'un culte provoque d'importants dommages, mais sa plus grande menace réside dans sa nature attirante et apparemment inoffensive.

TEMPLE

Les temples de Slaanesh se trouvent toujours dans des maisons privées, dont les propriétaires apparemment au-dessus de tout soupçon occupent une place importante dans la communauté. L'endroit est généralement insonorisé et parfois souterrain. La décoration est artistique, avec des fresques érotiques et des statues du dieu, un autel pour les sacrifices, le matériel destiné à la consommation de drogues et de nombreux coussins aux couleurs de l'arc-en-ciel, symbole de Slaanesh. Dans certains cultes, tous les participants aux cérémonies ont pour seul costume des masques représentant des bêtes fabuleuses, qui couvrent toute la tête.

AMIS ET ENNEMIS

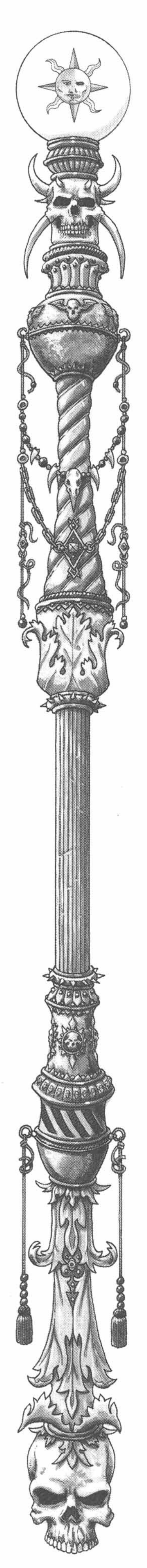
Il existe rarement de liens entre les divers cultes de Slaanesh. Ils se méfient des cultes de Tzeentch, sont hostiles à ceux de Nurgle et *haïssent* les fidèles de Khorne. Les adeptes feignent parfois de rendre hommage aux dieux du Vieux Monde afin d'entretenir leur couverture, mais en réalité, ils les méprisent. Ils *haïssent* aussi les dieux de la Loi et œuvrent ardemment à saper leur influence.

JOURS SACRÉS

En plus de Geheimistag et Hexentag, les adeptes de Slaanesh se réunissent habituellement à chaque pleine lune. Dans certains cultes et certaines cités, ils se retrouvent toutes les nuits; ailleurs, c'est toutes les semaines ou tous les mois.

CONDITIONS REQUISES PAR LE CULTE

Les nouveaux membres sont recrutés par leurs amis. Dans bien des endroits, il s'agit uniquement de représentants des classes moyenne et supérieure, et les initiés sont des



gens influents. La consommation de drogues exotiques et inhabituelles incite le culte à recruter des contrebandiers et des fabricants de drogue. Le supplément *Middenheim, la Cité du Loup Blanc*, présente un exemple de culte décadent dans la classe supérieure, l'Ordre du Sceptre de Jade, p. 59.

COMMANDEMENTS

Profitez de la vie au maximum, et faites le moins d'efforts possible.

UTILISATION DE SORTS

Les clercs de Slaanesh peuvent apprendre la magie mineure, la nécromancie, la démonologie et les sorts de leur dieu.

COMPÉTENCES

Tous les clercs de Slaanesh acquièrent automatiquement Séduction et Incantations – Cléricales; leur seigneur du Chaos ne leur accordera aucune autre compétence.

ÉPREUVES

Il peut s'agir de séduire quelqu'un, d'organiser une orgie et, à un plus haut niveau, de créer une nouvelle branche du culte dans une autre cité, de séduire un personnage public particulièrement intègre (de l'un ou l'autre sexe).

Khorne

Le Dieu Sanglant

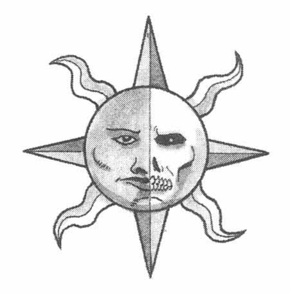
Khorne est un des plus puissants dieux du Chaos. Il n'existe toutefois aucun culte secret qui lui soit dédié à l'intérieur de l'Empire. Son credo de mort et de destruction totale n'a jamais provoqué l'attirance insidieuse qu'inspirent les autres dieux du Chaos, et ses adeptes sont uniquement des mutants, des hommes-bêtes, des guerriers du Chaos et tous ceux qui vont sur les champs de bataille au nom du Chaos. Khorne déteste particulièrement la magie et la subtilité.

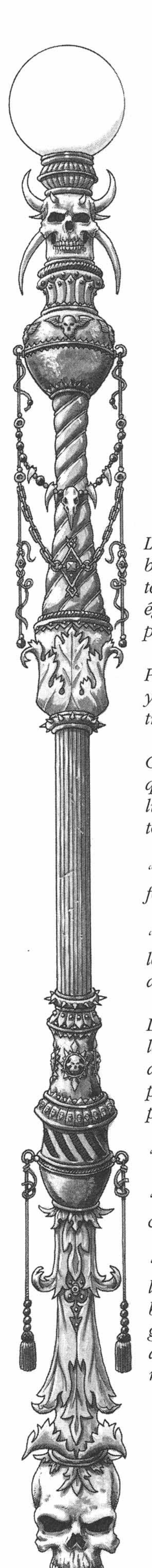
Marques du Chaos

Quand un sorcier fait serment d'allégeance à un dieu du Chaos, il reçoit une récompense divine: une Marque du Chaos. Cette distinction peut varier de quelque chose d'aussi simple qu'un défaut cutané ou une mutation, à l'acquisition de Points de Magie, de nouveaux sorts ou d'une compréhension de la nature de la magie, de pouvoirs surnaturels ou de quelque chose encore plus étrange.

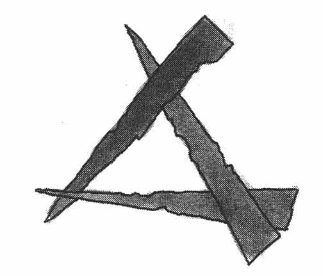
Toutes les Marques du Chaos sont liées aux dieux qui les ont accordées. Un don de Tzeentch sera lié aux changements, à la probabilité ou au destin; pour Nurgle, cela concernera sans doute le corps, la maladie ou la décomposition; et une Marque de Slaanesh sera elle aussi liée au corps, mais d'une façon totalement différente, ou aura un rapport avec le charme ou la séduction. La puissance de la Marque, et sa visibilité pour les autres, va dépendre de l'intensité de la foi du sorcier, de l'ampleur de la cérémonie et du sacrifice réalisé quand le sorcier a prononcé son serment d'allégeance, et de tout autre facteur que le maître de jeu juge approprié. Il arrive parfois que les Marques soient déplaisantes ou néfastes pour leurs bénéficiaires.

La nature exacte de la Marque du Chaos est laissée au bon vouloir du MJ, qui doit cependant veiller à ce qu'elles soient toutes différentes les unes des autres.





Chapitre 15



Magie Skaven

Le garde s'arrêta devant un embranchement du réseau d'égouts. Il posa le petit coffre-fort qu'il portait sous son bras sur le rebord étroit de la passerelle et souleva sa lanterne sourde. Par habitude, il tenta de percer les ténèbres au-delà du halo de sa lampe blafarde, mais après avoir passé dix ans à monter la garde dans les égouts sous les rues d'Altdorf, il ne se fiait réellement qu'à son oreille. Le courant pestilentiel qui coulait à ses pieds produisait des gargouillis révoltants, et l'eau s'insinuait goutte-à-goutte à travers les briques du plafond.

Puis il l'entendit: une sorte de raclement, comme des griffes frottant sur la pierre. Il plissa les yeux pour mieux y voir et aperçut deux points jaunâtres qui le fixaient depuis les ténèbres. L'homme-rat émergea de l'ombre en trottinant avec agilité et s'avança vers le garde, son museau moustachu tout frémissant.

C'était après son transfert dans le régiment chargé des égouts, suite à une altercation avec un gentilhomme, que Fritz Hunde avait fait sa première rencontre avec les skavens. Il ne lui avait pas fallu longtemps pour évaluer le profit qu'il pourrait tirer d'une alliance avec les hommes-rats des égouts. Un ordre nouveau allait bientôt s'instaurer, et Fritz voulait être du côté des vainqueurs.

"L'avoir tu as, oui – oui?" demanda le skaven en couinant, pendant que sa langue de rongeur s'efforçait de former les consonances gutturales du Reikspiel.

"Oui, je l'ai," répondit Fritz. Après avoir posé la lanterne sur la corniche, il s'agenouilla et défit prudemment les verrous du coffret. Quand il souleva le couvercle, il eut l'impression que l'éclat de sa torche faiblissait tandis que le skaven couinait d'excitation.

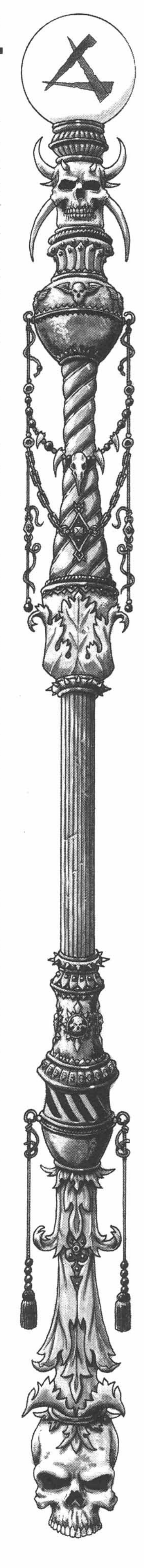
Dans le coffret capitonné était posé un morceau de roche noire qui semblait dévorer la faible lueur éclairant les égouts. Cela ressemblait presque à un trou dans le monde physique, menant dans un royaume ténébreux d'oubli éternel. Rien qu'en regardant la pierre distordante, Fritz eut la chair de poule. Il entendit soudain des pas qui approchaient et des cris lointains, et il regarda dans le tunnel par où il était arrivé, où des lumières perçaient l'obscurité. Le vol dans le laboratoire de l'alchimiste avait été découvert plus vite que prévu.

"Traîtrise! Traîtrise!" cria le skaven avec fureur, en montrant les dents.

"Non, non, ce n'est pas vrai," gémit Fritz, qui ne songeait plus qu'à son arrestation imminente, suivie du procès et de l'exécution.

"Oui – oui, la chose-homme trahir nous!" couina le skaven. "Tu devras payer – payer!" Il leva le poing et lança une poudre noire et légère au visage de Fritz. L'homme en reçut plein les yeux, tous ses sens furent brouillés et la douleur l'envahit. Le skaven attrapa le morceau de pierre distordante brute de son autre patte griffue et il disparut, en détalant dans le tunnel, avalé par le manteau de ténèbres. Les hommes de la Garde arrivèrent précipitamment, les lanternes se balançant au rythme de leur course, alertés par les hurlements terrifiés de Fritz qui gisait sur les pierres crasseuses, le visage couvert de boursouflures.





Sous les terres du Vieux Monde s'étendent les tunnels des skavens. Personne ne connaît leur étendue réelle. De sinistres rumeurs affirment que les zones montagneuses sont parsemées d'antiques conduits skaven, et qu'au cours du dernier millénaire ces créatures ont lentement colonisé le sous-sol des terres humaines. Pour certains, dans la moindre ville, la moindre cité de l'Empire, une meute de skavens tapie sous les rues attend le jour où cette race se soulèvera pour renverser l'humanité.

Quoi qu'il en soit, il est certain que la race des hommes-rats est ancestralement liée au côté le plus sombre de la magie, car elle dépend totalement de la pierre distordante. Personne ne peut affirmer que la nature maléfique des skavens est due à la pierre à distordante ou que leur nature maléfique les a incités à s'en servir dans leurs expériences. La seule chose dont on est sûr, c'est que cette pierre est autant au cœur de leur physiologie que de leur magie.

Chez les skavens, les utilisateurs de magie se divisent en deux catégories: les Devins Gris et les Sorciers du clan Skryre. Les premiers sont les plus puissants, car ils font partie des seigneurs et maîtres de la race skaven, et seul le Grand Conseil des Treize Seigneurs de la Pourriture leur est supérieur. Les Sorciers du clan Skryre sont plus faibles sur le plan purement magique, mais ils ont augmenté leurs capacités en développant d'étranges technologies. Certains membres du clan de Pestilen parviennent aussi à manipuler la magie, à un bien moindre niveau, et les Devins Gris et les Sorciers leur accordent le même mépris.

L'essentiel de leur magie semble avoir été volé à d'autres races: les skavens ont partiellement assimilé les sorts de magie de bataille antérieurs à la venue de Teclis, mais ils sont incapables de comprendre les théories correspondantes, et cela ne les intéresse même pas. Certains d'entre eux, surtout les Devins Gris, connaissent une forme limitée de la démonologie qui leur permet d'évoquer les démons du Rat Cornu, les Seigneurs de la Vermine. Certains érudits trouvent remarquable que les hommes-rats inscrivent aussi sur leurs armes et leurs armures des motifs runiques dérivés de leur propre alphabet, bien que cela ne semble avoir aucun effet magique.

Les sorciers skavens ne gagnent pas leurs points de magie de manière classique, et ils n'ont pas besoin d'ingrédients pour lancer leurs sorts. Ils reconstituent leurs pouvoirs en consommant de la pierre distordante. Le plus souvent, ils avalent de petits morceaux de la taille d'une pierre à briquet, mais ils l'absorbent parfois sous forme pulvérisée, qui peut être inhalée, fumée avec une pipe, frottée sur des plaies ou administrée de mille autres façons. Pour certains skaven, le pouvoir ainsi obtenu devient une véritable drogue dont les effets sont parfois désastreux: non seulement la consommation lente et continue de la pierre transforme le corps et l'esprit, mais si un homme-rat en avale trop en une seule fois, sa tête peut prendre feu ou tout son corps peut exploser en une boule de feu difforme.

Devins Gris

Les Devins Gris sont des skavens qui ont prêté un serment d'allégeance au Rat Cornu. Ce sont les sorciers les plus puissants de cette race. Leurs semblables les considèrent comme des visionnaires et ils servent d'intermédiaire entre le Conseil des Treize et les clans. La plupart sont originaires du clan Skryre et ont été élevés au rang de devin dès que l'on constata la puissance de leur contrôle sur la magie. Les capacités magiques ne sont toutefois pas suffisantes: le Devin Gris doit aussi être capable de mener des intrigues, de tromper les autres et de se montrer sournois pour survivre à la nature vicieuse de la politique skaven, dans laquelle poignarder un ennemi dans le dos et mordre la main qui vous nourrit sont moins des métaphores que des outils de promotion. Même si quelques-uns ont commandé des troupes importantes, les Devins Gris sont rarement des leaders. Quand ils doivent diriger des subalternes, ils sont souvent chargés d'emmener une petite expédition à la surface pour une mission spécifique, et ne sont censés rentrer dans le monde souterrain qu'après son achèvement ou son échec.

La fourrure des Devins Gris va du gris au blanc: l'éclaircissement du pelage serait un effet de l'exposition répétée à la pierre distordante. Ils portent tous de longues robes. Beaucoup possèdent des cornes incurvées, comme celles d'un bélier, qui jaillissaient en arrière de leurs oreilles à l'image de leur idole le Rat Cornu, mais nul ne sait s'il s'agit d'une mutation spontanée ou si ces cornes sont soudées au crâne du devin gris grâce à un procédé mystérieux. Ces créatures comprennent assez bien les autres langues, et dans un environnement sombre, avec des habits qui dissimulent leur tête et leur corps, on peut les prendre pour des humains.

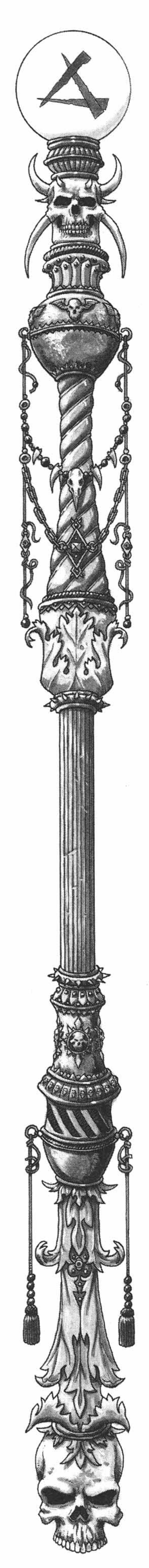
Les Sorciers du Clan Skryre

La société skaven est divisée en clans, qui ont chacun leurs propres spécialisations (voir **WJRF**, p. 227). Le clan Skryre s'est orienté vers la technologie et associe ses connaissances magiques, la pierre distordante et une étrange technologie pour créer des armes de guerre au potentiel dévastateur – souvent, autant pour leur propre camp que pour leurs ennemis. Le clan est divisé entre ceux qui considèrent la magie comme un élément mineur de leurs activités, ne servant qu'à la fabrication de nouvelles armes, et les sorciers pour qui c'est une arme majeure par elle-même.

La plupart des Skryres sont incapables de lancer le moindre sort ou ne connaissent que quelques enchantements liés à la fabrication ou à l'utilisation de leurs armes. Les sorciers aux capacités plus évoluées sont traités avec beaucoup de respect. Ils dirigent les expéditions dans le monde extérieur et progressent parfois assez pour faire partie des Devins Gris.

Le clan Skryre est le seul pour qui l'usage de la magie est courant, bien que certains représentants du clan de Pestilen puissent lancer quelques sorts. Les sorciers du clan Skryre les considèrent avec inquiétude et méfiance, car ils préféreraient garder le monopole de la magie. Il existe une rivalité permanente entre les différents clans, ce qui amène fréquemment les Skryres et les Pestilens à s'entre-déchirer.

Les Skryres sont plus petits que la majorité des skavens, et ils comptent surtout sur leur intelligence et leurs talents



diplomatiques pour survivre dans la culture souvent brutale des hommes-rats. Ils sont éduqués et parlent fréquemment la langue des hommes, des nains et des elfes. Les techniciens portent des robes auxquelles sont accrochées des breloques mécaniques ; les sorciers portent des robes à capuche, généralement ornées du symbole du Rat Cornu. Tous arborent les cicatrices résultant d'expériences antérieures ayant très mal tournées. La plupart souffrent de diverses formes de folie.

Les Sorciers du Clan de Pestilen

Les sorciers du clan de Pestilen sont chargés de créer et de disséminer de nouvelles maladies. Bien que leur chair soit totalement rongée, leur organisme est doté d'une vitalité diabolique grâce à la pierre distordante qu'ils consomment pour obtenir inspiration et énergie magique. Ils passent l'essentiel de leur existence dans leurs laboratoires, à remuer, améliorer et distiller les contenus de leurs grandes cornues dans lesquelles fermentent leurs viles infections depuis des siècles. Leur magie se concentre sur les maladies, mais ils ont aussi appris des sorts de nature plus offensive et défensive pour les rares occasions où ils s'aventurent dans le monde extérieur, afin de répandre les abominables agents contagieux qu'ils ont créés.

La Pierre Distordante

La pierre distordante est la substance même du Chaos, la magie noire solidifiée, qui corrompt tout ce qu'elle touche. Les skavens l'utilisent pourtant comme s'il s'agissait d'un minéral ordinaire, ils la raffinent et l'utilisent dans leurs machines de guerre, ils la mangent même aussi bien pour se nourrir que pour augmenter leur puissance magique.

Les skavens ne sont pourtant pas immunisés contre les effets corrosifs et corrupteurs de la pierre distordante : elle a la même influence sur leur corps et leur esprit que sur ceux des autres créatures. Ses effets sont toutefois moindres sur eux, sans doute parce qu'ils ont développé une immunité partielle après des siècles d'exposition et de mutation, ou peut-être parce qu'ils sont déjà corrompus.

Matthias Pouka vient de se faire poignarder par un skaven avec une lame enduite d'un poison contenant de la pierre distordante raffinée. Matthias doit immédiatement faire un test contre les effets normaux du poison – qu'il réussit – suivi d'un deuxième test pour éviter l'apparition d'une mutation. Sa Force Mentale est de 53; elle est réduite de 20 points en raison des 4 points de dommages qu'il a encaissés. La pierre distordante du poison étant raffinée, il bénéficie d'un bonus de +30, ce qui lui donne un modificateur total de +10.

Le MJ décide de faire le jet pour le joueur, afin de créer un certain suspense, et obtient 55 – Matthias est hors de danger, mais il l'ignore et même s'il survit au combat, il va connaître quelques semaines d'angoisse pendant lesquelles il ne va cesser de s'examiner sous toutes les coutures dans les miroirs.

Les skavens cherchent la pierre distordante sans relâche pour l'exploiter et la raffiner, activités dangereuses qu'ils pratiquent depuis très longtemps. Il existe plusieurs qualités de pierre distordante qui ont toutes une multitude d'usage, comme décrit ci-dessous. Il existe de grandes différences entre elles, mais elles partagent un caractère commun : plus elles sont raffinées, plus leur potentiel diminue.

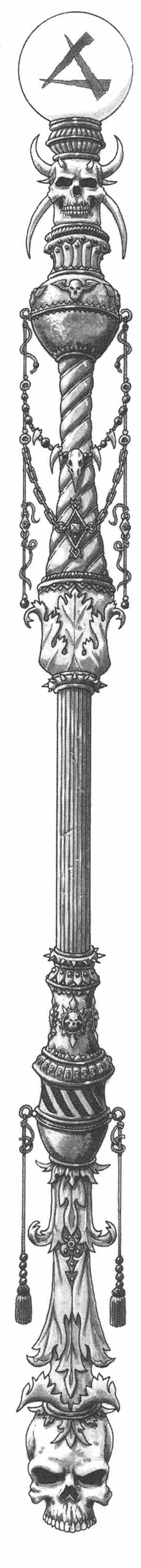
PIERRE DISTORDANTE PURE

La pierre distordante pure ressemble à une roche noire qui absorbe la lumière. Plus sombre que la nuit la plus profonde, elle est si noire qu'on dirait une déchirure dans la structure de la réalité, révélatrice d'un morceau du néant qui s'étend derrière la trame de la vie. C'est la forme la plus dangereuse, capable de déchirer les âmes et de transformer la mort.

Tout contact avec la pierre distordante pure est dangereux. Les personnages doivent faire un test de *risque* (**WJRF**, p. 71) par heure (même si elle n'est pas entière). Grâce à leur tolérance naturelle, les skavens ont 90% de chances de réussir. Les halfelings ont également de bonnes chances de réussir (80%) grâce à leur résistance innée au Chaos. De plus, tout objet qui affecte les tests de *contre-magie* d'un personnage (mais pas leur **FM**), comme les *Amulettes de Fer*, permet de modifier le jet. Si les personnages se sont trouvés très près du morceau de pierre distordante sans le toucher directement, les chances d'échouer au test de *risque* sont réduites de moitié, en arrondissant à l'entier supérieur.

Sur un échec du test de *risque*, le personnage commence à muter, il encaisse les 1D3 points de Blessures normalement associés aux tests de *risque* et gagne 1 Point de Folie. La nature de la mutation peut être déterminée grâces aux tables de **WJRF**, p. 221, ou de la *Campagne Impériale*, p. 50. Quiconque échoue avec une marge d'au moins 30 points voit immédiatement apparaître 1D3 mutations, perd encore 1D6 points de Blessures, acquiert automatiquement 1D6 Points de Folie et doit réussir un test de **FM** pour ne pas dégénérer après 2D6 heures en rejeton du Chaos aux abominables mutations, une version démente de ce qu'il était précédemment. Les personnages transformés en rejetons du Chaos deviennent des PNJ lorsque les derniers vestiges de leur humanité et de leur identité leur sont arrachés. (Le sacrifice de Points de Destin leur permet d'échapper à cette horrible tragédie.)

Aucun sorcier skaven, même le plus dément, ne serait assez imprudent ou désespéré pour tenter de consommer de la pierre distordante pure. On ne sait pas grand-chose sur ses effets, mais ils sont très certainement mortels. Quiconque avale de la pierre distordante doit immédiatement faire un test de **FM** (à -30 pour les non-skavens). Si la marge de réussite est d'au moins 30 points, les conséquences sont les mêmes que pour l'échec du test de *risque*, ci-dessus. Si elle est inférieure à 30 points, la victime subit les effets d'un échec critique indiqués ci-dessus. Sur un échec, elle meurt instantanément en se transformant en un amas frémissant d'appendices éruptifs, de pus et de sang, aux membres qui se contorsionnent, s'allongent et se tordent horriblement.



PIERRE DISTORDANTE PARTIELLEMENT RAFFINÉE

La pierre distordante partiellement raffinée est violette. C'est celle que les sorciers skavens consomment le plus souvent, et ils s'en servent aussi pour enchanter leurs armes et leurs talismans. Elle possède de puissants effets de mutation qui affectent cependant moins les skavens que les autres races.

Cette forme de pierre distordante apporte au sorcier skaven 2D6 PM par morceau consommé, mais lui inflige automatiquement 1D3 points de Blessures. C'est pourquoi la plupart des sorciers de faible niveau évitent d'en absorber. La pierre distordante partiellement raffinée a des effets plus progressifs sur les victimes. Elle ne provoque de mutation qu'après un contact prolongé, sauf si elle entre en contact avec le système sanguin, ce qui accélère son action.

Pour simuler les effets progressifs, la victime doit faire un test de *contre-magie* magie pour chaque journée de contact avec la pierre distordante – les skavens reçoivent un bonus de +30. Comme précédemment, aucun PM ne peut modifier ce jet. Si le personnage est à proximité de la pierre, mais ne la manipule pas directement, il peut bénéficier d'un bonus compris entre +10 et +30, au gré du MJ. Un échec indique qu'une mutation commence à se manifester. Le MJ devrait tenir compte du style de jeu qu'il désire pour décider de la nature exacte de la mutation, du temps qu'elle met à devenir franchement apparente et des effets qu'elle a sur le personnage.

Si une pierre distordante partiellement raffinée entre en contact avec le système sanguin, par exemple en étant projetée par un jezzail skaven, le personnage doit faire un test de *contre-magie* magie avec une pénalité de 5% par point de dommages infligé.

PIERRE DISTORDANTE RAFFINÉE

La pierre distordante raffinée est la forme que les skavens utilisent le plus. Ils la font brûler dans des encensoirs, la mélangent à des potions et s'en servent dans leurs terribles machines de guerre: les lance-flammes et les jezzails. Elle est constituée de petits cristaux noirs qui absorbent la lumière et émettent une lueur mauve sous la lune du Chaos, Morrslieb. Elle a également des effets désastreux sur la plupart des créatures vivantes, surtout si elle atteint le sang de la victime; les assassins skavens le savent bien et il est rare que leurs poisons ou leurs armes ne contiennent pas de pierre distordante raffinée.

La consommation d'un morceau de pierre distordante raffinée de la taille d'une pierre à briquet apporte aux sorciers skavens 1D6 PM. Ils peuvent en avaler un par jour sans risque, mais au-delà, ils doivent faire un jet sous leur niveau plus le nombre de morceaux consommés, avec un dé de pourcentage. Si le résultat obtenu est inférieur au total niveau plus le nombre de morceaux, le sorcier va spontanément fondre, exploser, brûler ou se pétrifier sous l'effet de cette surconsommation.

La pierre distordante raffinée ne fait courir de risques de mutation qu'aux victimes d'armes ou de poisons skavens. Un personnage blessé ou empoisonné avec la pierre distordante raffinée doit faire un test de *contre-magie* pour résister à son influence corruptrice, avec une pénalité de 5% par point de dommages infligé. C'est toutefois la forme la moins dangereuse de pierre distordante, et les individus concernés bénéficient d'un bonus de base de +30.

Le contact avec la pierre distordante raffinée fait quand même courir un minimum de risques de mutation. Le test est identique à celui appliqué à la pierre distordante partiellement raffinée, mais avec un bonus de +30.

Armes Basées sur la Pierre Distordante

Les armes que le clan Skryre crée associent magie et technologie pour produire de redoutables effets qui rivalisent avec l'ingéniosité des nains – mais pas avec leur habileté. S'ils doivent choisir entre augmenter la puissance meurtrière et protéger leurs propres troupes, les techniciens skavens s'orientent automatiquement vers la première solution. Le clan Skryre peut toujours former de nouveaux opérateurs, alors qu'une bataille ne se livre qu'une fois. Pour faire fonctionner correctement une arme skaven, il faut être compétent, entraîné, avoir de petites mains et beaucoup de témérité. Toutes ces armes sont sujettes aux problèmes de fonctionnement qui entraînent souvent la destruction de l'arme, de son opérateur et de quiconque se trouve à proximité.

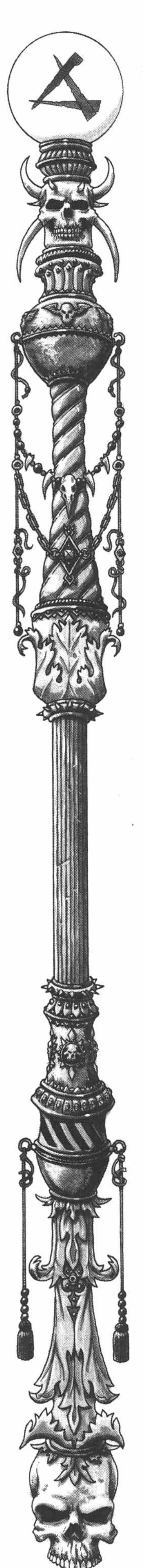
Les skavens se montrent très protecteurs envers leurs armes spécifiques et ils prennent grand soin à ce qu'elles ne tombent pas aux mains de l'ennemi – "ennemi" signifiant représentants d'une autre race aussi bien que d'un autre clan skaven. Les appareils sont souvent abandonnés après avoir été piégés ou neutralisés. De plus, en raison de la nature instable de la pierre distordante, il est très difficile de les faire fonctionner sans avoir suivi la formation adéquate. Si une arme en état de fonctionner est perdue ou qu'un ennemi s'en empare, le clan Skryre ne reculera devant rien pour la récupérer.

Les trois armes décrites ci-dessous sont spécifiquement associées à la pierre distordante. D'autres clans utilisent aussi la pierre dans de nombreuses créations – de terribles lames destinées à détruire les nécromants et leurs troupes de mort-vivants aux breuvages que boivent les guerriers des clans mineurs avant le combat pour se plonger dans un état de frénésie.

JEZZAIL

Le jezzail, qui est peut-être la plus puissante arme à feu du Vieux Monde, est un gros mousquet au canon allongé capable de projeter sur un adversaire une décharge de billes de pierre distordante ou un seul bloc. Le projectile explose à l'impact, détruisant l'armure, fissurant la pierre et pulvérisant la chair. C'est une arme lourde et contraignante qui ne fonctionne correctement qu'avec deux opérateurs.

Les jezzails sont rarement utilisés tout seuls. Pour la bataille, ils sont montés en batteries, et dans les embuscades, il suffit d'en placer deux ou trois dans des positions stratégiques pour assurer un tir de couverture. Ils gardent toute leur précision jusqu'à 45 mètres avec une Force Effective de 5, et il faut 3 rounds pour les recharger.



GLOBES DE VENT TOXIQUE

Les globes de vent toxique sont forgés au cœur des fourneaux du clan Skryre, dans le plus profond des tunnels skavens, là où sorcellerie et technologie se rejoignent. Chaque globe, de la taille d'un crâne humain, apparemment en verre, chaud au toucher, contient une substance jaune-verdâtre. Il s'agit d'un gaz créé par sorcellerie et riche d'une forte concentration de pierre distordante.

Si le globe tombe de plus de 30 cm de haut ou s'il subit plus de 1 point de dommages, il se brise et le gaz se dilate pour former une sphère de 6 m de diamètre. Quiconque est pris dedans perd 1D6 points de Blessures (jet sous l'Endurance pour réduire les dégâts de moitié), jusqu'à ce qu'il puisse sortir du nuage ou que celui-ci soit dissipé par le vent. Il subit également les effets d'une exposition à de la pierre distordante raffinée.

Au combat, les globes de vent empoisonné sont lancés par les Globadiers du clan Skryre, qui en transportent jusqu'à cinq. Ils portent des masques pour se protéger des vapeurs toxiques, mais ceux-ci ne sont pas toujours efficaces.

LANCE-FLAMMES

Le lance-flammes fait partie des armes skavens les plus redoutées. Cette barrique équipée d'un tuyau projette un liquide ardent imprégné de pierre distordante qui colle à la roche, au bois, au métal et à la chair, et dont la brûlure, d'une intensité incomparable, est capable de faire fondre même la pierre. Sa portée est de 3,50 mètres. Comme les jezzails, son maniement requiert deux opérateurs. Dans les tunnels et les passages étroits, c'est une arme qu'il est presque impossible de vaincre.

Sorciers Skavens

Les skavens ne sont pas destinés à être des personnages joueurs pour **Warhammer JRF**. Ceux qui souhaitent en savoir plus sur leurs sorciers devront patienter jusqu'à la sortie du supplément sur les skavens. En attendant, voici une méthode pour créer des sorciers skavens destinés à être des PNJ.

Prenez le profil normal d'un skaven (**WJRF**, p. 227-229) et amenez-le au niveau désiré en appliquant les cheminements d'apprenti sorcier/sorcier. Au lieu de lui attribuer des sorts de magie de Bataille, choisissez dans les listes de magie skaven (p. 249-251) et de magie Noire (p. 245-246). Les Points de Magie sont calculés comme pour un humain, mais ils ne peuvent être récupérés qu'en consommant de la pierre distordante. Les sorciers skavens de niveau 1 et 2 appartiennent le plus souvent au clan Skryre; les sorciers de niveau 3 ou plus sont des Devins Gris.

Voici un exemple de sorcier de niveau 2 du clan Skryre.

NIVEAU 2 SORCIER SKAVEN



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	35	4	4	10	60	1	34	34	44	28	39	14

Points de Magie
27

Compétences
Alphabétisation
Connaissance des Parchemins
Connaissance des Plantes
Connaissance des Runes
Conscience de la Magie
Évaluation
Identification des Plantes
Incantations – Magie Noire de Niveau 1 & 2
Incantations – Magie Skaven de Niveau 1 & 2
Langage Secret – Skaven
Langue Hermétique – Magikane
Méditation
Sens de la Magie

Sorts
Compagnon de l'Ombre
Langue Racornie
Main Noire de la Destruction
Marée de Rats
Pouvoir du Chaos
Regard Contagieux

Le Rat Cornu

Le Grand Dévoreur, Dieu des Skavens

DESCRIPTION

Le Rat Cornu est un skaven doté de cornes, de la taille d'un géant; il tient dans sa main le monde qu'il est en train de ronger.

ALIGNEMENT

Chaotique

SYMBOLE

Un triangle d'os et de lames, le sommet dirigé vers le bas, la rune du Chaos, un rat se tenant tout droit, une tête ou un crâne de rat doté de cornes.

ZONE D'INFLUENCE

Le Rat Cornu est le dieu des skavens, mais on lui voue également des cultes dans la population humaine du Vieux Monde. Les adeptes humains du Rat sont des gens qui ont rencontré les skavens et qui savent ou soupçonnent à quel point ils sont puissants. Ces sectateurs tentent généralement de se faire bien voir de leurs alliés inhumains. Ils se démènent pour avantager la cause skaven, croyant ainsi s'attirer leurs bonnes grâces et échapper au destin terrible qui attend les autres gens. Ils ont tort.

TEMPLE

Les temples skavens sont toujours situés dans des tunnels et des catacombes. On y trouve une grande statue du Rat Cornu et un autel pour les sacrifices, souvent orné de pierre distordante. La congrégation se tient debout ou allongée

sur le sol de pierre pendant les cérémonies, conduites par un skaven de haut rang, souvent un Devin Gris.

AMIS ET ENNEMIS

Le culte du Rat Cornu méprise toute l'humanité et considère les quatre Puissances du Chaos comme des rivales.

JOURS SACRÉS

Pour les skavens, du fond de leurs tunnels, chaque jour est semblable aux autres.

CONDITIONS REQUISES

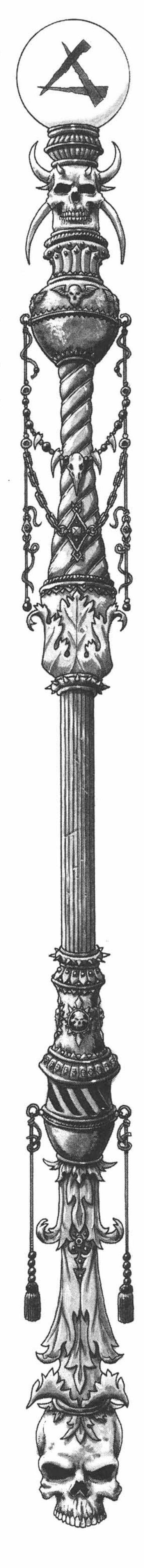
Tous les clercs du Rat Cornu sont des skavens. Ils ne font pas de prosélytisme parmi les humains. Dans la plupart des grandes cités, on trouve au moins un culte du Rat, dont les membres humains sont de malheureux pions manipulés par les skavens pour qu'ils sapent leur propre société. Il peut s'agir d'égoutiers, de fonctionnaires ayant des raisons d'aller dans le monde souterrain ou de leurs amis ou relations. Théoriquement, tout le monde peut être admis.

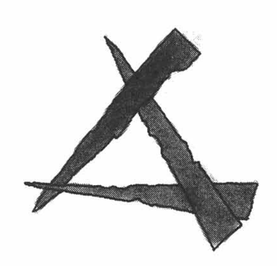
COMMANDEMENTS

- Ne jamais révéler son appartenance à la secte ou admettre l'existence des skavens à quiconque, hormis un autre membre.
- Tous les adeptes doivent veiller à empêcher que les refuges des skavens soient découverts ou dérangés.
- Les adeptes doivent chercher de la pierre distordante et remettre tout ce qu'ils trouvent au culte.

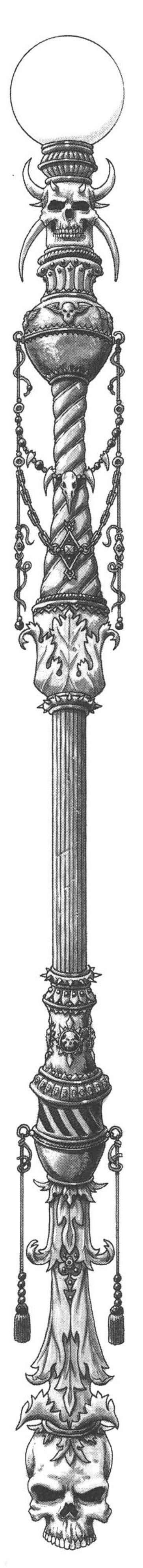
UTILISATION DE SORTS

Voir ci-dessus.

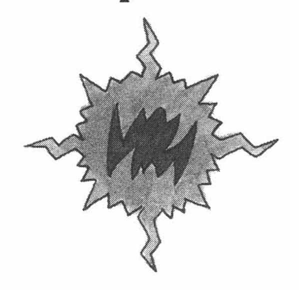




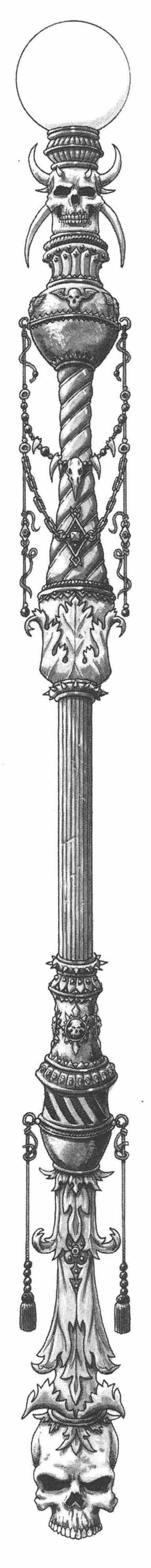




Chapitre 16



Magie des Peaux-Vertes



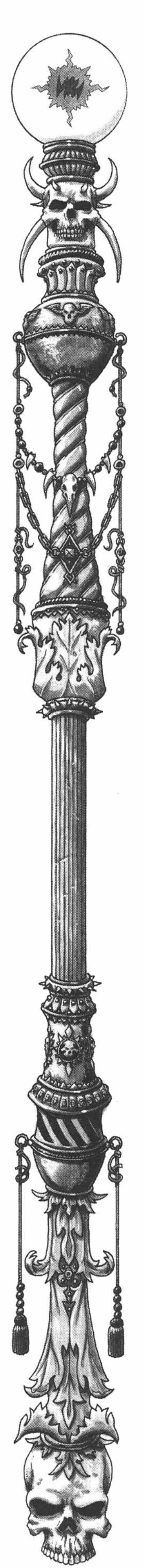
Des étincelles vertes jaillissant de ses yeux rouges et luisants, Scarbone contemplait les vagues de peaux-vertes qui déferlaient vers les cavaliers aux casques d'argent, chevauchant des montures à crinière grise, qui galopaient sur la plaine dégagée, vers la horde de Guzbad. D'autres images dansaient devant ses yeux. Les champignons que le chaman orque avait consommés avant la bataille s'étaient révélés particulièrement puissants. Deux têtes grimaçantes hideusement déformées se déplaçaient parmi les sinistres nuages de tempête qui assombrissaient le ciel, comme si les dieux Gork et Mork en personne assistaient aux événements.

Pendant que les orques et les gobelins se rassemblaient au pied du rocher sur lequel se tenait le chaman, Scarbone sentit la douleur déjà intense s'amplifier dans sa tête, comme si une douzaine de Grands cherchaient à ouvrir passage à coups de haches de pierre. Le pouvoir du Waaagh ! courait maintenant en lui, l'énergie magique cherchait une issue. Malgré le tambourinement incessant dans son crâne, Scarbone vit intérieurement le brutal Gork libérer sa colère sur l'armée elfe dans une orgie de violence dévastatrice.

Scarbone rouvrit ses yeux embrasés et vit dans le ciel fleurir un sourire horrible sur les visages hallucinatoires et mouvants. Au-dessus des lanciers elfes, un vortex de lumière verdâtre se formait dans les nuages menaçants. Une épaisse fumée assortie se déversait de la gueule du chaman qui contemplait, ravi, un pied monstrueux en train de descendre par l'ouverture céleste.

Et Scarbone n'était pas le seul à assister à cette manifestation des dieux orques. Les elfes aux membres grêles désignaient aussi ce pied et hurlaient d'horreur tout en essayant d'échapper à son ombre qui s'abattait sur eux. Seuls un ou deux d'entre eux eurent juste le temps de s'éloigner, mais tous leurs compagnons furent écrasés par cette masse gigantesque.

Scarbone et les orques poussèrent un hurlement de satisfaction. Gork et Mork étaient vraiment à leur côté ce jour-là !



Les peaux-vertes comptent parmi les créatures les plus actives et agressives du monde de Warhammer, et la nature explosive – littéralement parfois – de leur magie ne doit pas surprendre. Celle-ci fonctionne d'ailleurs comme dans aucune autre école de magie du Vieux Monde. Aucun humain ni aucun elfe n'a jamais pu s'approprier ses énergies ou comprendre véritablement ses principes. Orques et gobelins n'en savent pas plus, cela va s'en dire, et ils s'en fichent: la magie peut tout faire sauter et c'est tout ce qui compte.

Pour les peaux-vertes, la magie n'est pas un art ou un métier. C'est – aussi incroyable que cela puisse paraître dans le cas de races aussi stupides – une part indissociable de leur esprit et de leur corps. Les chamans peaux-vertes manipulent une forme de magie extrêmement puissante, dévastatrice pour leurs ennemis et bien souvent pour eux-mêmes, le Waaagh! Cette énergie ravageuse doit être canalisée et contrôlée par la coopération d'un grand nombre.

À moins d'avoir combattu dans les armées de l'Empereur ou de s'être trouvé dans une ville attaquée par des orques ou des gobelins, les habitants de l'Empire n'ont, pour la plupart, jamais été confrontés au pouvoir du Waaagh! Cet étrange et formidable phénomène magique ne se produit que lorsque des peaux-vertes s'attroupent en masse.

Pour des raisons mal connues, toutes les peaux-vertes – les orques, gobelins, hobgobelins et morveux – génèrent un champ d'énergie magique faible, mais tangible. Dans les collèges de magie du Vieux Monde, certains expliquent ce phénomène par le Chaos qui imprègne le métabolisme des peaux-vertes, tandis que d'autres supposent une filiation démoniaque ou invoquent le sombre pouvoir des cauchemars. Quand de grands nombres de peaux-vertes se réunissent, notamment avant une bataille, leur agressivité et leur excitation ne font que croître. Leur soif de massacre devient inextinguible et la magie qui les irrigue gagne en force. La pression magique devient telle qu'il lui faut se manifester et se libérer. Cette énergie choisit toujours le chemin de moindre résistance, soit, la plupart du temps, l'esprit du chaman peau verte le plus proche.

Sa psyché particulière ne laisse alors guère le choix au chaman peau verte. Écrasé par ce douloureux jaillissement d'excitation sauvage, il ne peut survivre à la pression croissante de l'énergie magique qu'en la libérant sous forme de sorts. Comme la magie de Lumière, le Waaagh! rassemble l'énergie magique de tout un groupe dans un seul enchanteur, le chaman. Cependant, contrairement à elle, il n'est pas invoqué intentionnellement, mais libéré tel un éclair soudain de force sauvage et destructrice.

Les peaux-vertes n'ont pas besoin de se concentrer pour canaliser leur énergie dans le chaman et celui-ci n'est pas toujours sensibilisé, prêt ou entraîné à la recevoir. De fait, les effets sont bien souvent imprévisibles et ce n'est que par la pratique, la consommation désespérée de champignons et une chance soutenue que les chamans peuvent espérer maîtriser ces explosions d'énergies magiques qui menacent de rôtir la tribu.

Ouch, Ma Pôv Têt!

Les chamans peaux-vertes découvrent généralement leur pouvoir (ou leur handicap suivant le point de vue) très jeunes. Les orques et les gobelins sont querelleurs et le chaman potentiel est bien vite repéré quand, sans même avoir été touché, il agrippe sa tête avec un rictus de souffrance quand une bagarre commence. Ce comportement n'est d'abord qu'une source d'amusement pour ses compagnons, mais quand les objets alentour commencent à s'animer agressivement ou à exploser, il est temps d'escorter le jeune peau-verte à l'écart du camp, où il sera accueilli dans la fraternité des chamans.

Comme messagers de Gork et Mork, les chamans sont fort respectés – autant qu'on peut l'être dans une société de peaux-vertes en tout cas – mais la violence imprévisible de leur pouvoir est redoutée. Personne ne souhaite exploser par accident et les chamans sont incités à vivre un peu à l'extérieur des colonies peaux-vertes. Suivant la colonie considérée, ils peuvent habiter une collection de tentes à l'écart, une caverne séparée ou une cabane dans les arbres.

Les quartiers de chamans sont toujours signalés par des fétiches emplumés, des crânes perchés sur des piquets, d'étranges pierres peintes et autre attirail. Les autres peaux-vertes leur rendent de brèves visites pour leur offrir de la nourriture et, surtout, ces champignons qui sont censés aider les chamans à contacter les dieux.

Communion avec les Dieux

Les chamans acquièrent leur magie en communiant avec les dieux Gork et Mork, grâce à des champignons hallucinogènes qui leur permettent de contacter directement les divinités. C'est de ces visions que les chamans retirent le savoir nécessaire pour invoquer les dieux dans la bataille et jeter des sorts de destruction. Pour les chamans, Gork et Mork ne sont pas seulement réels, ce sont des confidents, des amis, des guides. Tous les sorts de Waaagh! sont plus ou moins des appels aux dieux dans la bataille, des demandes d'aide et protection. Les chamans ne se transmettent pas leur savoir les uns aux autres, ils l'obtiennent directement des dieux.

Il serait bien difficile de confirmer la réalité de cette communication avec les dieux, mais un chaman emporté par ses hallucinations paraît bel et bien sous le coup d'une rencontre divine. Cela ne facilite pas vraiment les rapports avec les chamans – la quantité de champignons consommée année après année tend à les isoler du monde réel et des considérations quotidiennes – mais cela diminue au moins le danger qu'ils représentent. Il vaut mieux, après tout, qu'un chaman rêve et délire dans sa tente, plutôt que de lancer des sorts à tort et à travers et de faire voler les couteaux à viande dans toutes les directions.

Les chamans consomment aussi des champignons pour améliorer leur maîtrise du Waaagh! sur le champ de bataille, quand un Chef leur demande conseils et prémonitions, et, d'une manière générale, aussi souvent que possible. Quand la tribu n'a pas besoin des pouvoirs des chamans pour une bataille, les peaux-vertes tendent à les éviter autant que possible. "N'éveillez pas le chaman qui dort" est plus qu'un simple cliché, c'est un précepte de base de la vie des peaux-vertes qui ont appris à ne pas provoquer les explosions aléatoires du Waaagh!

Brandir le Waaagh!

Les chamans peaux-vertes ne peuvent pratiquer leur magie qu'entourés de leurs congénères, et leur puissance dépend directement de leur nombre. Le Waaagh! est avant tout invoqué par les appels au meurtre et les cris de guerre de la meute. Ce n'est d'ailleurs qu'au milieu des guerriers peaux-vertes qu'il peut se manifester.

À l'écart de leurs parents, la plupart des chamans ne peuvent guère jeter mieux que quelques sorts de magie mineure qui respectent alors les règles habituelles. Il arrive qu'un chaman particulièrement expérimenté accède au deuxième niveau de la magie de Bataille mais cela reste très rare. Il existe des exceptions, tel Radzog, l'élémentaliste orque des *Pierres du Destin: La Mort sur son Rocher* mais ce dernier devait l'essentiel de sa magie aux pouvoirs de Tzeentch.

Les règles qui suivent ne sont destinées qu'au maître de jeu. Les joueurs ne devraient pas avoir de personnages orques ou gobelins et la création de personnages n'a donc pas été traitée.

CALCUL DU POUVOIR MAGIQUE

Les chamans peaux-vertes ont normalement 1D4 Points de Magie qu'ils peuvent utiliser pour la magie mineure ou de Bataille. Mais l'essentiel du pouvoir qui alimente leurs sorts provient, en fait, des peaux-vertes qui les entourent. Il dépend de la taille de la tribu et aussi de celle de ses membres – les peaux-vertes les plus massifs génèrent plus de pouvoir magique que les plus petits. Les formules qui suivent vous permettent de calculer facilement la quantité d'énergie magique accessible au chaman. Les orques servent d'unité de mesure:

1 hobgobelin, 2 gobelins ou 6 morveux = 1 orque

1 orque noir ou gobelin de nuit fanatique = 2 orques

Dans ce calcul en "équivalents orques", les restes en gobelins et morveux sont arrondis à l'entier inférieur.

UTILISATION DES SORTS

Pour jeter un sort Waaagh!, le chaman doit avoir, au round du lancer de sort, un minimum de 10 orques à moins de 24 mètres de lui. Chaque orque présent dans ce cercle représente 1 PM pour le chaman. Le nombre maximum de PM qu'un chaman donné peut canaliser et manipuler est de 2D8 par niveau.

Pour compliquer les choses, le nombre de peaux-vertes autour du chaman accroît aussi ses chances de perdre le contrôle de l'énergie Waaagh! avec des résultats désastreux. Quand un chaman lance un sort alors que le pouvoir Waaagh! qui l'entoure dépasse ce qu'il peut gérer normalement, lancez 1D100 auquel s'ajoutent 2% par orque ou équivalent orque excédentaire (par exemple, un chaman orque de niveau 1 bénéficiant d'un maximum de 14 ajoutera 2 au résultat des dés pour chaque point d'orque au-dessus de 14.) Le nombre ainsi obtenu détermine ce qui arrive au chaman après consultation de la *Table des Boums de Têt'* ci-dessus.

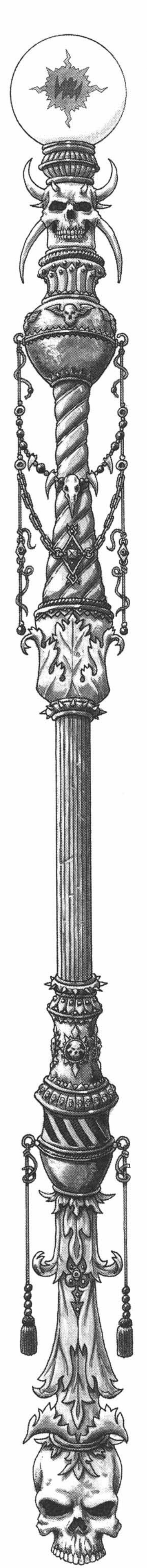
Tables des Boums de Têt'

1D100	Effets
1-30	*"Fzzzzzzap!"* Des éclairs d'énergie s'échappent des oreilles, de la bouche et des narines du chaman. Il est étourdi pour un round, mais le sort s'activera dès le round suivant, qu'il le veuille ou non.
31-55	*"Yuuuurgh!"* Le chaman tente désespérément de garder le contrôle du sort. D'étranges lueurs scintillent autour de sa tête. Des bulles de magie brute s'envolent de sa bouche et de ses oreilles. Il est étourdi pour 1D4 rounds, mais le sort s'activera dès qu'il reprendra conscience, qu'il le veuille ou non.
56-75	*"Mal à la têt' !"* Des éclairs lumineux matraquent le crâne du malheureux chaman qui se trouve étourdi et désorienté pour un round. Le sort échoue.
76-90	*"J'sais pu!"* Le chaman, momentanément choqué, oublie le sort qu'il s'apprêtait à lancer. Il ne s'en rappellera que 24 heures plus tard. Il est étourdi pour un round.
91-100	*"J'crois qu'j'vais..."* Le chaman vomit soudain un flot de magie brute et s'effondre inconscient. Toutes les peaux-vertes à moins de deux mètres subissent un contrecoup magique et doivent réussir un jet de **FM** ou perdre conscience. Elles ne récupèrent qu'après 1D3 rounds; le chaman reste, lui, inconscient pendant 1D6 rounds. Le sort échoue.
101+	*"BOUM DE TÊT' !"* La tête du chaman explose sous l'énorme pression magique et il meurt instantanément. Les crânes des peaux-vertes qui se trouvent à moins de 2 mètres font de même si leur propriétaire rate un test d'Endurance. Ces explosions entraînent, bien sûr, une mort immédiate, quelle que soit l'armure, l'Endurance, etc.

Throg, chaman de niveau 2, est entouré de 19 orques, 17 gobelins et 12 morveux – 12 morveux font 2 orques et les 17 gobelinsen font 8 (le gobelin restant est "arrondi à l'entier inférieur"). 19+2+8 = 29, ce qui excède de 7 le maximum de Throg, qui est 22. Le jet de 1D100 de Throg reçoit donc un modificateur de 7x2 = +14. Il réussit à lancer son sort (sauf indication contraire) mais doit consulter la Table des Boums de Têt' (ci-dessus) pour déterminer ce qui lui arrive.

Types de Chamans

Toutes les espèces de peaux-vertes – des orques sauvages aux hobgobelins, gobelins de la nuit, gobelins des forêts et même parfois les morveux – ont leurs propres chamans. Les manières et les méthodes magiques de chacune dépendent grandement de l'espèce, voire de la tribu considérée.



Chaque chaman est un individu que d'intenses rivalités et de féroces querelles opposent souvent à ses collègues, même lorsqu'ils appartiennent au même groupe. Les chamans sont intrinsèquement instables et ils se défient de tous ceux qui pourraient tenter d'usurper leur position ou se prétendre préférés par les dieux orques. Il est déjà arrivé que des chamans désertent leur place dans le dispositif de bataille pour s'en prendre à d'autres chamans, quand ils appartenaient à une autre tribu ou race, par exemple, ou quand cela leur semblait plus amusant.

CHAMANS DES ORQUES SAUVAGES

Les orques sauvages viennent surtout des Terres du Sud ou d'autres régions isolées du Vieux Monde, et leurs chamans incarnent les racines primitives de la race orque. Turbulents et batailleurs, ils consomment à pleins chaudrons des bières relevées de décoctions hallucinogènes et adorent Gork et Mork avec une foi barbare et fanatique en leur toute puissance. Ils créent et arborent des peintures de guerre censées protéger magiquement tous les orques sauvages de leur clan dans la bataille.

Les chamans des orques sauvages gardent jalousement leurs secrets et ne considèrent pas que les autres orques sont dignes de ce savoir conféré par les dieux. Ils défient le monde qui les entoure de leur faire le moindre mal en ne portant pour tout vêtement que leurs peintures de guerre et leurs tatouages, des colliers d'ossements et parfois des masques rituels élaborés.

CHAMANS HOBGOBELINS

Les tribus de hobgobelins sont presque toutes établies à l'est de l'Empire, au-delà des Montagnes du Bout du Monde, et les humains ont peu d'occasion de les rencontrer.

Leurs chamans sont des créatures sournoises et malfaisantes, qui préfèrent utiliser leur magie pour surprendre l'ennemi et le désorienter quand les autres peaux-vertes se contentent de partir à l'assaut. Ils ont développé une méthode pour mettre le Waaagh! en réserve dans de grands totems ou des étendards et peuvent donc utiliser la moitié des PM émis par les peaux-vertes alentour, sans que ces points soient pris en compte pour le jet sur la *Table des Boums de Têt'* (page précédente). Si l'étendard concerné est perdu, brisé ou tombe aux mains de l'ennemi, ils ne peuvent plus accéder à ces points.

CHAMANS DES GOBELINS DE LA NUIT

Les chamans des gobelins de la nuit ont une grande connaissance des champignons qui leur servent à fabriquer toutes sortes de potions et de poisons. Ils utilisent, bien sûr, les champignons hallucinogènes pour communiquer avec Gork et Mork mais aussi pour accroître leur maîtrise du Waaagh! Chaque champignon de chamans consommé par un chaman des gobelins de la nuit lui confère 1D6 PM supplémentaires et la plupart en conservent toujours deux ou trois sur eux. Ces points ne sont pas pris en compte pour le jet sur la *Table des Boums de Têt'* (page précédente). Pour qui n'est pas peau verte, ces champignons de chamans ne sont que de puissants vomitifs.

Ils utilisent aussi un champignon hallucinogène particulier, les Bonnets de Fou (**WJRF**, p. 82) pour brasser la bière de champignons ingurgitée par les gobelins de la nuit fanatiques avant la bataille. Elle les plonge dans une frénésie incontrôlable et les immunise contre la *peur* et tout ce qui pourrait affecter leur moral. Elle accroît aussi leur Force de 1D4 points, ce qui leur permet d'utiliser des armes qu'ils pourraient à peine soulever dans leur état normal. Personne ne sait quels effets a cette bière sur les humains, les elfes ou les nains.

CHAMANS DES GOBELINS DES FORÊTS

Les gobelins des forêts ne consomment pas de bière hallucinogène pour contacter les dieux et lancer des sorts; ils utilisent à la place le venin d'une araignée. En fait, leurs chamans élèvent ce type d'araignées sur leur personne, les laissant nicher sur leur corps et leurs vêtements, dans tous les recoins confortables comme les oreilles, le nez ou entre les orteils (confortables pour les araignées s'entend). Les nombreuses morsures venimeuses subies à longueur de journée les immunisent contre cette toxine particulière et les insensibilisent à la douleur. La toxine les maintient dans un monde onirique peuplé de créatures arachnoïdes géantes et de démons. Les chamans des gobelins des forêts se repèrent facilement à leur regard vide et à leur langue pendante tachée de pourpre.

La vue d'un de ces chamans dans la bataille, la bave aux lèvres et la langue pourpre et gonflée battant sauvagement hors de la bouche, n'a rien de rassurant. La première fois que les personnages en rencontrent un, ils doivent réussir un test de *peur* ou s'enfuir, emportés par une terreur abjecte.

Les chamans des gobelins des forêts jouent un rôle important dans le culte de l'araignée des gobelins. On peut toujours identifier le territoire de leurs tribus par les fétiches et les piquets totémiques qui marquent leurs frontières et qui arborent des représentations de Gork, Mork et de l'Araignée.

Le venin qui coule dans leurs veines protège en partie les chamans des gobelins des forêts des "Boums de Têt". L'endurance mentale qu'ils retirent de cet empoisonnement permanent se traduit par un modificateur de -10 aux jets sur la *Table des Boums de Têt'* (page précédente). Si le résultat final est inférieur à 01, ils ne subissent aucun effet néfaste.

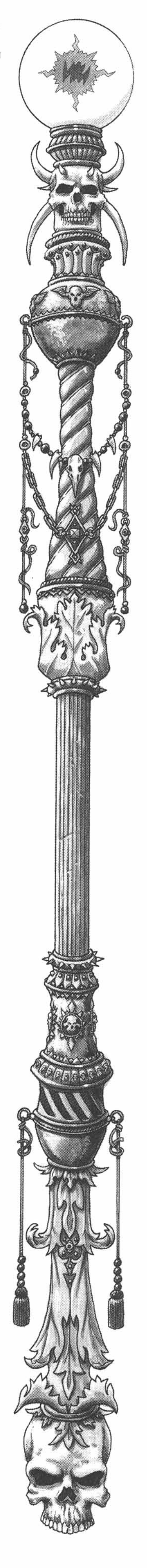
Exemple Type de Chaman Orque Niveau 2

Le profil et les compétences suivantes donnent une bonne idée de ce que peut être un chaman orque de niveau 2. Servez-vous de ce modèle comme base pour construire n'importe quel PNJ chaman orque en modifiant le profil et les compétences pour les faire correspondre à un PNJ de niveau supérieur ou inférieur, comme vous le feriez avec un sorcier humain. Au niveau 1 et 2, un orque est simplement appelé Chaman; il devient "Grand Chaman" aux niveaux supérieurs. Ces derniers, extrêmement rares, sont considérés comme le trésor de leur tribu.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	4	10	40	1	39	39	38	39	39	18

Points de Magie: 3 points de base; il ne peut absorber sans risque plus de 19 points de magie Waaagh! (voir page précédente).



Compétences
Connaissance des Plantes, Conscience de la Magie, Évaluation, Incantations – Magie Mineure, Incantations – Waaagh! Niveau 1 et 2, Méditation, Sens de la Magie.

Sorts
Cé Par Coup'd'Tronche, Guérison Mineure, Malédiction, Mork T'Appel', Sommeil, Ti Mon Kiki.

Note: Ce profil peut être utilisé pour les chamans gobelins avec les modifications suivantes: **F** -1, **E** -1, **CC** -10, **Dex** -10, **Cd** -10, **Cl** -10, **FM** -10. Les chamans gobelins ont les compétences additionnelles Fermentation et Préparation des Poisons (spécialité champignons).

Chamans Morveux

Les morveux sont une curiosité dans le monde des peaux-vertes: trop stupides pour être mauvais, juste assez intelligents pour être considérés un cran au-dessus de l'animal. Cela ne les empêche pas, en certaines occasions, de faire de la magie.

Certains érudits du Vieux Monde épris de savoirs obscurs pensent que les morveux représentent peut-être la forme primordiale de toutes les races peaux-vertes, ce qui expliquerait ainsi leurs capacités magiques décalées.

LES MORVEUX ET LE WAAAGH!

Les morveux contribuent au Waaagh! ambiant qui énergise les chamans peaux-vertes. Six morveux valent un orque en situation normale, mais il arrive qu'un chaman, surtout quand il s'agit d'un orque, décide de presser le citron un peu plus fort. L'option "Casse-Croûte" lui permet alors d'extraire plus rapidement leur magie intrinsèque en en dévorant un ou deux sur le pouce. Chaque morveux équivaut dans ce cas à un gobelin, soit deux morveux pour un point-orque (un PM) d'énergie magique.

LES MORVEUX PAR EUX-MÊMES

Livrés à eux-mêmes, les morveux démontrent parfois des capacités magiques assez différentes de celles de leurs cousins orques ou gobelins. Les chamans morveux utilisent le profil standard des morveux (**WJRF**, p. 225) mais bénéficient d'un capital de 2D3 PM. Ils doivent donc toujours réussir un test de *contre-magie* pour pratiquer leur "art". Ils ont accès à tous les sorts de magie mineure ainsi qu'aux sorts druidiques de niveau 1 et 2 (**WJRF**, p. 180-18). N'oubliez pas d'adapter ces sorts pour qu'ils correspondent à la mentalité morveuse: par exemple, *Apparition de Petits Animaux* devient *Apparition de Gros Cafards* et *Averse de Grêle*, *Orage de Coprolithes*.

Les groupes importants de morveux produisent des effets similaires au Waaagh! Pour chaque douzaine de morveux de sa bande, le chaman gagne 1 PM avec une limite maximale de 11 points. S'il rate son test de *contre-magie*, ce n'est pas seulement sa tête qui explose, mais aussi celle de tous les morveux à moins de 24 mètres. Il est arrivé que des orques ou des gobelins poussent volontairement des morveux au-delà de leurs limites pour bénéficier d'un réjouissant feu d'artifice. Les autres peaux-vertes s'amusent beaucoup de ces rafales d'explosions de morveux et ces derniers n'ont pas assez de mémoire pour reconnaître le piège.

Chamans Ogres

Les ogres ne sont pas des peaux-vertes, mais ils fréquentent beaucoup les orques et les gobelins, et ils combattent volontiers à leurs côtés quand des buts communs les réunissent. Même s'ils ne peuvent accéder au Waaagh! qui énergise les chamans peaux-vertes, certains ogres ont réussi à maîtriser quelques pouvoirs magiques. Seuls les plus intelligents des ogres s'intéressent parfois à la magie. Les chamans ogres sont donc très rares.

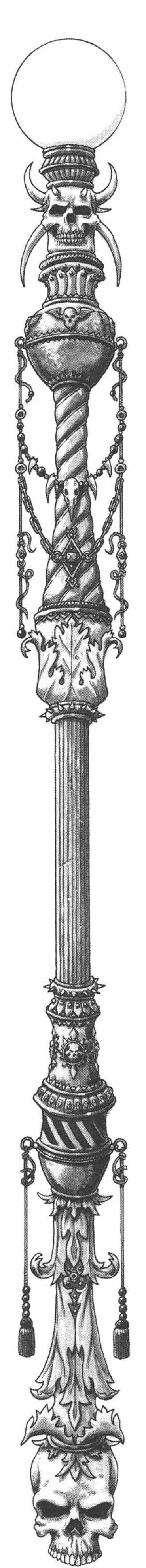
La plupart des ogres se défient profondément de la magie et le quidam ogre trouve plus rassurant de l'envisager dans un cadre religieux. Les ogres qui s'intéressent à la magie tendent donc à devenir les prêtres de leur peuple: ils prennent le titre de "chaman" dans leur tribu et deviennent généralement les conseillers du chef, à moins qu'ils ne prennent la tête d'une troupe d'ogres mercenaires.

Les érudits ne peuvent pas confirmer que les chamans ogres reçoivent effectivement leurs pouvoirs des dieux. Au vu des dieux concernés, cela semble bien improbable, mais guère moins qu'un processus d'étude classique de la sorcellerie. Il existe une théorie selon laquelle les ogres se seraient intéressés à la magie après une rencontre avec des sorciers humains. Ils auraient tout d'abord, dans une logique cannibale, capturé et dévoré ces sorciers en espérant acquérir leurs pouvoirs. Mais après nombre de repas sans le moindre progrès, certains ogres plus intelligents auraient pris la peine d'observer les rituels de leurs victimes avant de les consommer. Il existe des contes sur des sorciers mis en cage par des ogres, des sorciers à qui leurs ravisseurs demandaient de "faire sorts" en appuyant leurs exigences de quelques coups de bâtons dans les côtes. La plupart de ces prisonniers ont dû s'échapper, mais il se peut que leurs geôliers en aient retiré quelque chose.

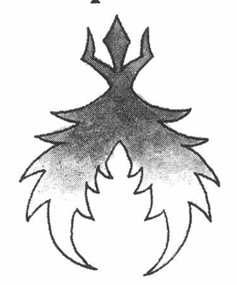
Quelle que soit la manière dont ils s'y sont pris, certains ogres sont devenus des chamans d'un pouvoir respectable, même s'ils ne sont capables de manipuler que la magie mineure et de Bataille. Les chamans ogres peuvent être construits en utilisant le profil donné p. 226 de **WJRF**. De plus, ils reçoivent 2D4 PM et sont astreints à un test de Contre-Magie chaque fois qu'ils jettent un sort. Aucun chaman ogre connu n'a jamais dépassé le niveau 2. (Pour un exemple, voir Rothnogg dans *Les Pierres du Destin: Le Sang dans les Ténèbres*, p. 45).

Les chamans ogres s'infligent toutes sortes de scarifications rituelles, qui sont autant d'insignes honorifiques et de preuves de foi. En général, ils étudient la magie en solitaires, aiguillonnés par un appel intérieur. Il arrive cependant qu'un jeune ogre sollicite l'enseignement d'un chaman, mais même lorsque semblable apprenti est accepté plutôt que fouetté pour son outrecuidance, ses chances de survie jusqu'à son premier lancer de sort sont bien faibles. La magie ne tempère en rien la brutalité naturelle des ogres et la tentation de battre à mort l'initié quand il se révèle par trop stupide est souvent la plus forte.

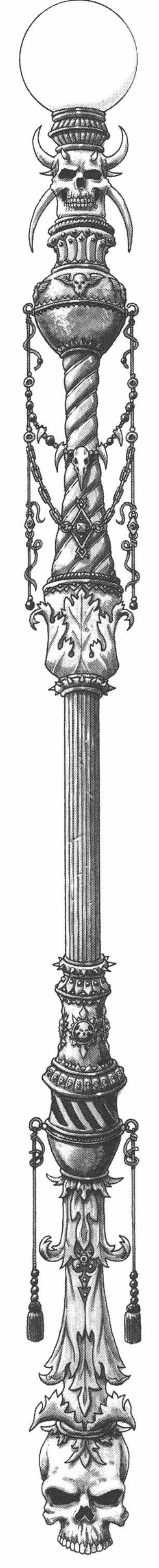

RUSS NICHOLSON • 2001 •



Chapitre 17



Répurgateurs



Aldus Brecht jeta un coup d'œil sur la place du village et sur la foule de paysans dépenaillés qui s'y étaient rassemblés. Ils portaient des vêtements ordinaires, correspondant à leurs moyens et à leur statut social. Ceux de Brecht étaient tout aussi communs : son habit de prêtre à capuche, serré à la taille par une corde constituée des chevelures des sorcières qu'il avait pourchassées et jugées. Sa dernière victime se trouvait devant lui, le crâne rasé, du bois empilé autour des pieds, les bras ligotés au poteau que les villageois pleins d'enthousiasme avaient rapidement érigé.

"Elsbeth Reiger, née Hals, tu as été accusée de sorcellerie et reconnue coupable dans la longue tradition du procès par l'épreuve judiciaire," clama Brecht, en s'adressant à la femme. "As-tu quelque chose à dire, sorcière?"

La femme gémit, des larmes coulant sur la crasse ensanglantée qui couvrait son visage, mais ne prononça aucun mot reconnaissable. Elle ne pouvait plus parler, car on lui avait coupé la langue.

Brecht se tourna vers la foule qui attendait. "Et vous? Qu'avez-vous à dire?"

"Brûle, sorcière, brûle!" hurlèrent les gens en agitant des fourches à bout de bras, le regard chargé de haine. Après avoir embrasé un tison au brasero qui chauffait à côté de lui, le répurgateur s'apprêta à allumer le fagot de petits bois.

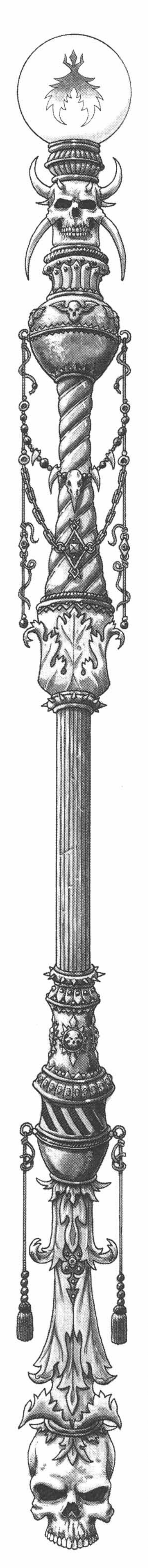
"Arrêtez!" s'exclama une voix puissante qui attira l'attention de tous. "Au nom de Sigmar, arrêtez cela!"

Brecht s'interrompit et regarda qui était venu troubler l'exécution de son œuvre sacrée, l'expression de son visage hésitant entre colère et curiosité. La foule s'était écartée devant une grande silhouette qui se dressait de l'autre côté de la place. L'individu était enveloppé d'un manteau de velours noir et portait des cuissardes en cuir noir ciré. Il avait sur la tête un chapeau noir à large bord et autour du cou un talisman en or représentant un marteau de guerre. D'une main, il visait directement Brecht avec un magnifique pistolet.

"Tout ce cirque a bien assez duré" dit l'étranger. "Je ne te laisserai pas faire brûler un autre innocent tant qu'il y aura un souffle de vie en moi."

"Et qui êtes-vous pour vous montrer aussi catégorique?" demanda Aldus Brecht, en contrôlant à peine la rage qui bouillait en lui.

"Je suis Maximillian von Lechter," répondit l'étranger, "Répurgateur!"



Si les armées de l'Empire et les magiciens de bataille constituent les premières lignes de défense contre les invasions extérieures du Chaos, les répurgateurs sont ses défenses contre les attaques de l'ennemi intérieur. Estimant que la meilleure forme de défense est l'attaque, ils cherchent ceux qui frayent avec le Chaos ou qui enfreignent les lois de l'Empire s'y rapportant, et les neutralisent. Tous les citoyens ordinaires conviennent de l'importance des répurgateurs et du caractère crucial de leur travail pour la sécurité du Vieux Monde, mais rares sont ceux qui n'ont pas peur quand ils aperçoivent une silhouette portant le chapeau noir, la tunique et le manteau familiers.

Histoire de la Chasse aux Sorciers

Jusqu'à il y a environ deux cents ans, la majorité des répurgateurs appartenaient à l'Ordre des Templiers de Sigmar. L'Ordre, une division très indépendante de l'Église de Sigmar, existe depuis les premiers jours de l'Empire, mais n'a accédé à son rôle actuel qu'en 1913, quand une charte officielle confia à l'Église de Sigmar la mission d'éradiquer la démonologie et l'adoration du Chaos. Cette tâche fut déléguée aux templiers, qui agirent avec zèle – et très souvent, avec beaucoup trop de zèle. Les répurgateurs plus modérés, commandités ou approuvés par les temples de Solkan, d'Ulric et de Véréna, furent totalement écartés.

Au fil des ans, le caractère impitoyable et implacable des templiers devint légendaire, de même que leurs tactiques vicieuses, la brutalité de leurs tortures et les atrocités commises dans le cadre de leur mission. Les bases militaires et les règles initiales de leur charte furent élargies, ainsi que la liste de leurs cibles possibles, jusqu'à ce que les "répurgateurs" – comme on les appelait désormais – soient légalement autorisés à arrêter, juger et brûler "les sorciers, sorcières, enchanteurs, diseurs de bonne aventure, nécromants, adorateurs des dieux noirs, déviants, mutants, hérétiques, blasphémateurs, pécheurs, profanateurs, serviteurs des démons ou compositeurs de musique corruptrice". Leur cible principale était les utilisateurs de sorcellerie; pour eux, quiconque se servait de la magie était de mèche avec le Chaos.

À l'époque où Magnus le Pieu créa les Articles de la Sorcellerie Impériale et réforma les lois concernant la magie en 2304-7 (voir le chapitre 3, "La Vie d'un Sorcier"), les templiers de Sigmar constituaient une des forces les plus haïes de l'Empire. Personne ne pouvait les contrôler, même leurs propres prêtres de l'Église de Sigmar en avaient peur. Il fallait absolument réduire leur pouvoir, mais comment s'y prendre? Quiconque osait critiquer les templiers était immédiatement accusé d'être opposé à Sigmar – un hérétique – et dont devait être exécuté.

Magnus résolut le problème non pas en réduisant les pouvoirs des Sigmarites, mais en les augmentant. Il confirma la charte de 1913, mais il attribua aussi à l'Église de Sigmar la charge de faire respecter les Articles – en particulier celui qui affirmait que les templiers étaient des unités religieuses et militaires, et que leur loyauté allait donc à l'Empire, ses Électeurs et les commandants de ses armées autant qu'à leur dieu.

Quand le Grand Théogone eut accepté – après maintes discussions – Magnus attribua aux chefs des Collèges Impériaux de Magie le rang de commandant militaire. Les templiers, se retrouvant sous les ordres de leurs anciens ennemis – qui avaient non seulement le droit de leur donner des ordres et de leur imposer une discipline, mais aussi les capacités magiques de réprimer toute désobéissance – n'eurent pas d'autre choix que de se soumettre à de nouvelles lois régissant leurs actions et le recrutement de nouveaux membres. Des gens compétents extérieurs à l'Ordre des Templiers purent ainsi se tourner vers cette profession, et les répurgateurs des temples de Solkan, Ulric, Véréna et Mórr obtinrent un statut équivalent. Le pouvoir des templiers ayant été brisé, Magnus retira aux Grands Sorciers leur statut militaire; il fit cependant bien comprendre qu'il pouvait revenir sur cette décision.

Deux siècles plus tard, les templiers de Sigmar représentent encore l'essentiel des répurgateurs, mais ils doivent s'accommoder des templiers et des anciens clercs des autres temples, d'anciens soldats, des champions judiciaires, de tous ceux qui ont un grief contre le Chaos et même d'anciens enchanteurs. Les répurgateurs sont toujours considérés avec un respect salutaire, et ils inspirent souvent une répugnance chargée de peurs: les souvenirs des atrocités et des bûchers collectifs des débuts des templiers perdurent dans certaines régions de l'Empire, et aussi dans l'esprits de certains répurgateurs. Ils ont peut-être juré de se soumettre aux lois de Magnus, mais certains aspirent au retour de l'ancienne tradition, estimant que l'Empereur et ses laquais ne comprennent pas le vrai danger que représente le Chaos.

Devoirs et Pouvoirs

Les répurgateurs jurent de protéger l'Empire et ses citoyens "du Chaos, de ses alliés et de ceux qui le servent", parmi lesquels les démons, démonistes, adeptes du Chaos, sorciers du Chaos, nécromants, utilisateurs illégaux de magie, mutants et hommes-bêtes. La plupart se spécialisent dans un domaine particulier d'investigation, consacrant des années, voire des décennies, à poursuivre dans l'Empire tous les membres d'un certain culte ou à pister un prêtre particulier d'un dieu noir. Ceux qui se spécialisent dans la chasse aux nécromants et aux démonistes sont parfois recrutés pour devenir exorcistes (voir p. 152-153).

Les règles établies par Magnus obligent les répurgateurs à travailler avec la loi: ils ne peuvent plus être à la fois procureur, jury, juge et exécuteur. Ils ont toute autorité pour arrêter les citoyens accusés de suivre les voies du Chaos et peuvent exiger qu'ils soient immédiatement jugés – une requête que très peu de conseils de cité rejettent. L'accusé a droit à un procès équitable, bien que le sens du terme "équitable" varie selon les endroits. Le répurgateur en sera systématiquement le procureur; aucune loi n'imposant de s'en tenir strictement aux preuves matérielles, certains recourent à leurs talents d'orateur, aux implications, à la suspicion et même aux menaces voilées pour convaincre le juge (et le jury s'il y en a un) de la culpabilité de l'accusé. S'il est déclaré coupable, la condamnation habituelle pour les adeptes du Chaos, c'est le bûcher – la seule façon de détruire le corps et de purger son âme impure en même temps.

La plupart des répurgateurs travaillent seuls, parfois sous couverture mais le plus souvent ouvertement, leur chapeau et leur tunique noirs éveillant la peur dans le cœur des gens et la confusion dans leur tête. Ils peuvent réquisitionner la

milice locale ou la garde, les prêtres des temples de Sigmar, d'Ulric, de Véréna et de Mórr, et "tous les citoyens à l'esprit sain" pour les aider à accomplir leur devoir. Magnus pensait que les répurgateurs travailleraient de concert avec les temples, mais les tensions entre les chasseurs des différentes religions et ceux qui adoptent des attitudes différentes vis-à-vis de la magie empêchent souvent leurs forces de s'unir. Il existe toutefois quelques ligues et organisations de répurgateurs, souvent au plus haut niveau, comme les Chercheurs de Vérité et de Justice (voir ci-dessous), avec des installations dans diverses cités. Deux des plus puissantes possèdent des abbayes ou des châteaux, où les membres se rassemblent pour faire leur rapport, s'entraîner et prier ensemble.

Un des Articles de la Sorcellerie Impériale les plus controversés stipule que les biens de toute personne déclarée coupable de collusion avec le Chaos sont confisqués par le temple du répurgateur qui l'a présentée à la justice. Dans de nombreux cas, cet article a entraîné des accusations de corruption parmi les répurgateurs, ou de fabrication de preuve pour éliminer un rival professionnel ou pour faire pencher la balance dans des affaires de politique locale. De temps à autre, un temple modeste abritant quelques prêtres se retrouve propriétaire d'un château, d'un domaine ou – dans un cas en 2495 – d'une compagnie commerciale avec des entrepôts sur tout le Reik et une flotte de vingt bateaux fluviaux.

Certains répurgateurs préfèrent travailler en marge de la loi, parce qu'ils savent qu'ils ne pourront jamais arrêter leur gibier et le présenter à la justice, parce qu'ils estiment que la justice de Sigmar est trop bonne pour la racaille qu'ils pourchassent, et quelques-uns commencent même à voir des signes du Chaos partout. S'ils sont pris, ces renégats sont traités aussi durement que s'ils étaient adeptes du Chaos. Certains individus se prétendent répurgateurs : ils se rendent dans des communautés isolées, provoquent une hystérie collective contre un innocent, le font brûler, confisquent ses biens et s'enfuient avant que leur crime soit découvert. S'ils se font prendre, ils encourent la mort, car c'est ce dont est passible cette usurpation d'identité.

Aucun répurgateur n'usera de magie séculière dans l'accomplissement de son devoir. On leur enseigne que la magie est une force du Chaos et que l'utiliser contre la chose qui l'a créée serait comme combattre un incendie en l'aspergeant d'huile. C'est en partie pour cette raison que la plupart des répurgateurs pensent que tous les sorciers sont plus ou moins souillés par le Chaos ; même chose pour les détenteurs de licence impériale qui, selon eux, ont juste réussi à rouler les serviteurs de l'Empereur en leur faisant croire que leurs pratiques impies sont inoffensives.

Vie d'un Répurgateur

Pour devenir répurgateur, il faut recevoir l'autorisation spéciale d'un prêtre de haut rang d'un des quatre temples autorisés à s'occuper de l'impie : Sigmar, Ulric, Véréna ou Mórr. Cette autorisation n'est pas accordée gratuitement, mais elle est plus facile à obtenir qu'une licence magique, et il n'est pas nécessaire de la faire renouveler chaque année. Certains temples forment leurs propres répurgateurs et les surveillent attentivement ; d'autres accordent des licences à quiconque leur semble compétent et motivé. Dans certaines régions du monde, comme l'Estalie, les répurgateurs seraient totalement incontrôlables et useraient de menace d'inquisitions pour imposer leur autorité aux temples censés les surveiller et modérer leurs actions.

Parmi les répurgateurs, on trouve aussi bien le froidement impartial, qui considère son activité comme "un simple boulot", que ceux qui pourchassent avec un zèle illimité les sbires du Chaos et qui sont prêts à réduire un village en cendres plutôt que de laisser un sectateur impuni. Plus les répurgateurs avancent en âge et en expérience, plus les scènes d'horreur auxquelles ils ont assisté sont nombreuses. Certains deviennent alors plus extrémistes et se rapprochent du stéréotype de l'implacable Templier de Sigmar d'il y a trois siècles, pour qui tout le monde est coupable à des degrés divers. Quelques érudits se sont demandé si les répurgateurs qui suivent cette voie ne se retrouvent pas malgré eux de mèche avec le Chaos – mais sans faire trop de vagues.

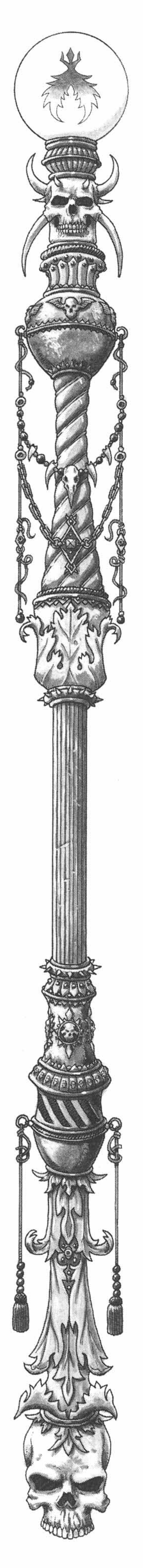
Il existe aussi dans l'Empire des répurgateurs auto-désignés, qui à leur guise et sans aucune autorisation officielle. Certains sont des renégats ou des zélotes poursuivant une croisade personnelle ; d'autres sont corrompus et accusent les gens riches à seule fin de confisquer leurs biens. Le terme "répurgateur" éveille cependant une telle terreur chez les paysans de l'Empire qu'ils sont prêts à croire quiconque prétend éliminer le Chaos. Les chefs de communautés, prêtres, hommes de loi et bourgmestres peuvent se montrer plus sceptiques, mais ils ne tiennent pas à s'opposer à un orateur enflammé, de peur d'être soupçonnés de pencher vers les forces des ténèbres.

Les répurgateurs ne sont pas chargés de démasquer les traîtres, les révolutionnaires et autres agitateurs, et la plupart ne s'intéressent pas à eux à moins d'une implication avec le Chaos. Les plus consciencieux peuvent signaler à un ami appartenant à la Garde la présence d'un mouvement anti-monarchiste qui prépare une révolte du côté de l'université… mais la plupart n'ont aucun ami.

Les Chercheurs de Vérité et de Justice

La devise des Chercheurs représente ce à quoi ils aspirent tous : "Connaissance, Courage, Intégrité". Ils sont fiers de leur dévouement total à leur travail. La plupart sont d'alignement Loyal, ce qui les rend insupportables pour la plupart des gens. Même si la Cour Impériale ne les reconnaît pas ouvertement, leurs finances proviennent des coffres impériaux et du bureau du Grand Théogone. Chacune de ces deux sources croit sincèrement en la mission de cette société. Aucune des deux ne se rend compte du zèle excessif ou de l'efficacité impitoyable dont font preuve les Chercheurs.

Les bureaux des Chercheurs sont installés dans un immeuble ordinaire et sinistre, proche du Palais Impérial d'Altdorf ; son seul trait distinctif, c'est une petite plaque de cuivre portant le nom de l'organisation et sa devise. L'endroit n'est pas ouvert au public et la porte est presque toujours verrouillée. Il est très rare d'obtenir une réponse quand on frappe à la porte, car les Chercheurs du coin ont tous la clé. La plupart exercent une activité de couverture, surtout celle de simple fonctionnaire dans la bureaucratie impériale, en particulier dans le département chargé des licences de magie, car cela leur permet de contrôler les sorciers dont ils soupçonnent les tendances chaotiques.



L'ascétisme extérieur du bâtiment offre un contraste saisissant avec son intérieur douillet. Les murs sont lambrissés, les sièges confortables et il y a toujours un serviteur prêt à apporter un verre de vin de bonne qualité ou un repas délicieux composé de quatre plats. Des chambres attendent les Chercheurs venus d'autres cités. La société tente d'avoir, en permanence, un représentant dans toutes les grandes villes de l'Empire. Elle a récemment recruté de nouveaux adhérents pour les capitales des autres pays, dont l'Estalie, la Bretonnie et Kislev.

C'est dans le sous-sol, sous ces pièces raffinées, que se révèle le vrai visage des Chercheurs. C'est là que sont installées les cellules et les salles d'interrogatoire. On y trouve aussi un "tribunal", où les sorciers sont jugés par trois juges auto-désignés. Les accusés n'ont droit à aucun avocat ou témoin qui pourrait gêner la bonne marche de la justice. Le procès commence habituellement par une simple question, dans le style : "Êtes-vous ou avez-vous été un nécromant?"

Si l'approche douce que représente le procès ne permet pas d'obtenir des aveux, le sorcier est emmené dans la salle d'interrogatoire où on lui applique des méthodes plus musclées, comme tord-pouce, tisons ardents et chevalet. Quand le sorcier s'est confessé et qu'il a été reconnu "coupable", un procès de pacotille est alors organisé pour que la victime terrorisée et brisée puisse faire sa confession dans un tribunal officiel, avant d'être envoyée au bûcher. Sinon, si c'est plus opportun sur le plan politique, le sorcier disparaît simplement, ou réapparaît flottant sur le ventre sur le Reik. Les sorciers qui ont réussi à échapper à cette mascarade de justice sont extrêmement peu nombreux.

Seuls les sorciers licenciés soupçonnés de nécromancie et autre sont traités ainsi. Ceux qui pratiquent dans l'illégalité sont présentés devant un tribunal classique, car ils sont toutes les chances d'y être reconnus coupables.

Le chef des Chercheurs est Detlef Johannson. C'est un homme approchant la soixantaine, les cheveux gris, le regard cruel, toujours vêtu de noir. C'est un ami très proche du Grand Théogone, qu'il a aidé plusieurs fois à retrouver plusieurs vrais (et de nombreux imaginaires) sorciers du Chaos au cours de ses trente ans de carrière. Il souffre de *mégalomanie* et d'une vive paranoïa.

Detlef est la terreur des Collèges Impériaux de Magie, où l'on dit qu'il aurait des "pouvoirs anti-sorcellerie" ; certains murmurent qu'il est immunisé contre la magie. Ce n'est pas vrai, mais avec sa Force Mentale très élevée (89%), beaucoup de sorts échouent sur lui.

De plus, ses répurgateurs et lui ont rassemblé toutes sortes d'amulettes protectrices et même quelques armes destructrices de pouvoir, y compris de nombreux appareils ordinaires mais efficaces assurant que le suspect ne peut user de magie. Parmi ceux-ci, on trouve des drogues, des menottes (qui interdisent la gestuelle), des bloque-langue, des baillons et même de petites poches pleines d'insectes irritants, dont le harcèlement constant vient à bout des concentrations les plus intenses – surtout quand l'individu concerné a été privé de sommeil, d'eau et de nourriture. L'association de ces instruments et techniques à des années d'expérience politique et d'incitation à l'émeute fait que ces gens peuvent agir sur la seule base de leurs soupçons dans une impunité presque totale.

Exorcistes

Les exorcistes consacrent leur existence à pourchasser et à éliminer les mort-vivants, les démons et les fantômes, ainsi que ceux qui les évoquent. Ils sont très différents des répurgateurs ; s'ils poursuivent les mêmes buts, leurs méthodes sont totalement opposées. Les répurgateurs exècrent la sorcellerie, alors que les exorcistes apprennent l'art de la nécromancie et de la démonologie pour s'en servir contre les forces des ténèbres. Ce qui les motive, c'est un désir ardent d'éradiquer toutes traces de ces arts immondes.

Il existe trois types d'exorciste. Ceux du premier type sont religieux : des initiés se destinant à la prêtrise sont formés par des groupes secrets au sein d'un des temples – le plus souvent de Mórr, mais il existe des exceptions – aux arts sombres, lesquels les enverraient au bûcher en tant qu'adeptes du Chaos s'ils venaient à être découverts. Dans les collèges de magie, des sympathisants sont prêts à leur accorder des licences pour qu'ils puissent pratiquer leur art plus ouvertement ; l'attribution de licences est, cependant, tellement surveillée que cela n'en représente que quelques-unes chaque année. Des répurgateurs sont parfois recrutés ainsi.

Les exorcistes du deuxième type sont dynastiques : l'exorcisme coule dans leur veine et ils ont un talent inné pour cette pratique. Les compétences appropriées et le savoir secret sur les démons, le monde spirituel et la nature des mort-vivants sont transmis de génération en génération, de parents à enfants. Il n'existe que quelques familles de ce type dans tout le Vieux Monde, et même si elles supposent qu'il y en a beaucoup d'autres, elles n'entretiennent aucune relation.

Les exorcistes du type sont plus rares : les nécromants ou les démonistes qui ont réussi à se libérer de l'emprise de leur sinistre activité et qui se sont voués à la destruction de tout ce qui s'y rapporte et de ceux qui s'y adonnent.

La vie d'un exorciste est faite de solitude. Quel que soit son parcours professionnel, il ne cesse de voyager, s'occupant de cas de hantise, de possession et autres phénomènes surnaturels là où ils se manifestent. Les exorcistes sont également doués pour repérer et déjouer les mystifications, au cours desquelles de prétendues activités surnaturelles sont feintes pour toutes sortes de raisons.

Généralement, ils n'ont pas d'autre choix que de travailler dans le secret, comme les sorciers des taillis, et doivent affronter la communauté surnaturelle et celle de la sorcellerie officielle. La plupart ne rencontrent jamais leurs confrères, et quand cela arrive, c'est parce que leur temple ou un commanditaire les réunit pour exorciser une force ou une entité surnaturelle particulièrement puissante.

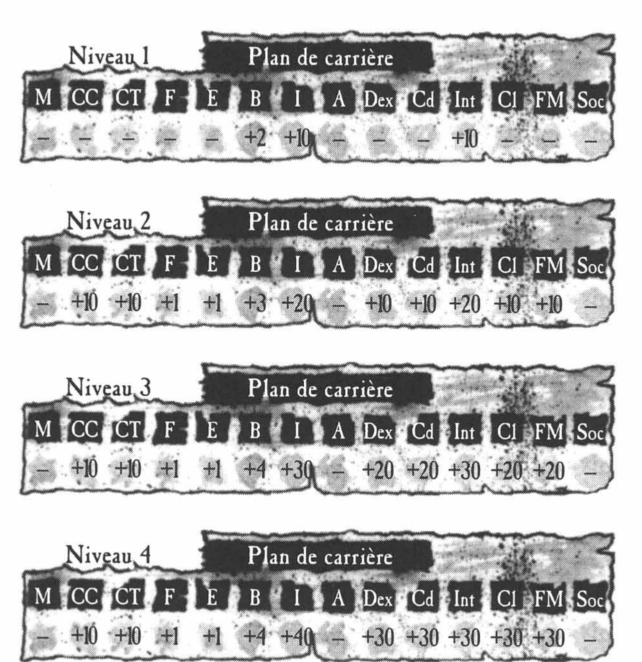
Le seul but des exorcistes, c'est de débarrasser définitivement le monde des menaces surnaturelles et de ceux qui se mêlent de choses qu'il vaut mieux ignorer. Certains finissent par devenir répurgateurs pour réaliser ce projet. Les exorcistes recourent à toutes sortes de compétences et de sorts pour affronter le surnaturel ; en ce qui concerne l'utilisation de sorts, ils sont assimilés aux sorciers.

Un exorciste doit posséder une licence pour user ouvertement de magie, à moins d'être prêtre dans une église ou un temple. Aucun collège n'acceptera de donner une

licence à un individu qui admet avoir appris des sorts nécromantiques et démoniques, même pour les meilleures raisons du monde; il lui faudra donc l'obtenir en secret, se procurer un faux ou se faire passer pour un sorcier légitime. Certains exorcistes mènent une double vie, n'apparaissant qu'en cas de besoin, d'autres voyagent sans cesse, ne restant pas plus de quelques jours au même endroit.

Les exorcistes ne travaillent jamais avec les répurgateurs, dont ils ont peur: les lois et la charte de 1913 affirment clairement que quiconque pratique la magie démonique ou nécromantique est un adepte du Chaos et qu'il est condamné au bûcher.

Exorciste



Niveau 1 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	–	–	+2	+10	–	–	–	+10	–	–	–

Niveau 2 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+3	+20	–	+10	+10	+20	+10	+10	–

Niveau 3 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+30	–	+20	+20	+30	+20	+20	–

Niveau 4 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+40	–	+30	+30	+30	+30	+30	–

Compétences – Niveau 1
Connaissance des Démons
Conscience de la Magie
Identification des Mort-Vivants
Incantations (Exorciste)*
Langue Hermétique – Démonologie
Langue Hermétique – Nécromancie
Langue Hermétique – Magikane
Méditation

* La compétence Incantations des exorcistes est un hybride particulier des autres traditions. Il a fallu des années de mise au point pour qu'elle serve leur spécialité, mais de ce fait, elle n'est pas aussi polyvalente que les compétences Incantations traditionnelles. Les exorcistes peuvent lancer des sorts de plusieurs traditions magiques, mais uniquement ceux qui sont indiqués dans la liste ci-dessous. Ils doivent acheter cette compétence chaque fois qu'ils passent au niveau supérieur, comme pour n'importe quelle autre carrière de sorcier.

Niveaux
Les exorcistes n'ont pas accès à de nouvelles compétences aux niveaux 2, 3 et 4, hormis Incantations, comme indiqué ci-dessus. Le coût en points d'expérience pour chaque niveau est le même que pour les sorciers normaux (pas les spécialisés) – voir **WJRF**, p. 136.

Points de Magie
Comme les sorciers, les exorcistes humains et elfes acquièrent 4D4 PM à chaque niveau, les halfelings et les nains, 2D4. Dans la pratique, il n'existe que très peu d'exorcistes non-humains (voire aucun).

Dotations
Arme simple
Symbole religieux
Clochette, livre et 1D6 bougies
5D6 couronnes d'or

Filières
Initié
Clerc
Répurgateur
Sorcier (tout type)

Débouchés
Clerc
Répurgateur

Utilisation de Sorts
Les exorcistes utilisent des sorts d'origines diverses, mélangeant les magies démonique, nécromantique et autre pour les adapter à leurs propres besoins. Ils ont les mêmes possibilités que les autres sorciers de même niveau, mais ne peuvent employer que les sorts indiqués dans la liste suivante (le MJ est libre d'en ajouter d'autres de même nature):

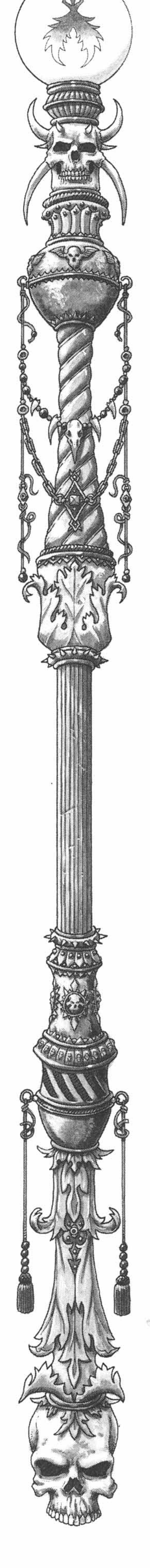
Niveau 1
Conjuration d'un Démon Mineur (D)
Destruction des Mort-Vivants (N)
Détection de la Magie (B)
Immobilisation des Démons (D)
Zone de Protection Démonique (D)
Zone de Vie (N)

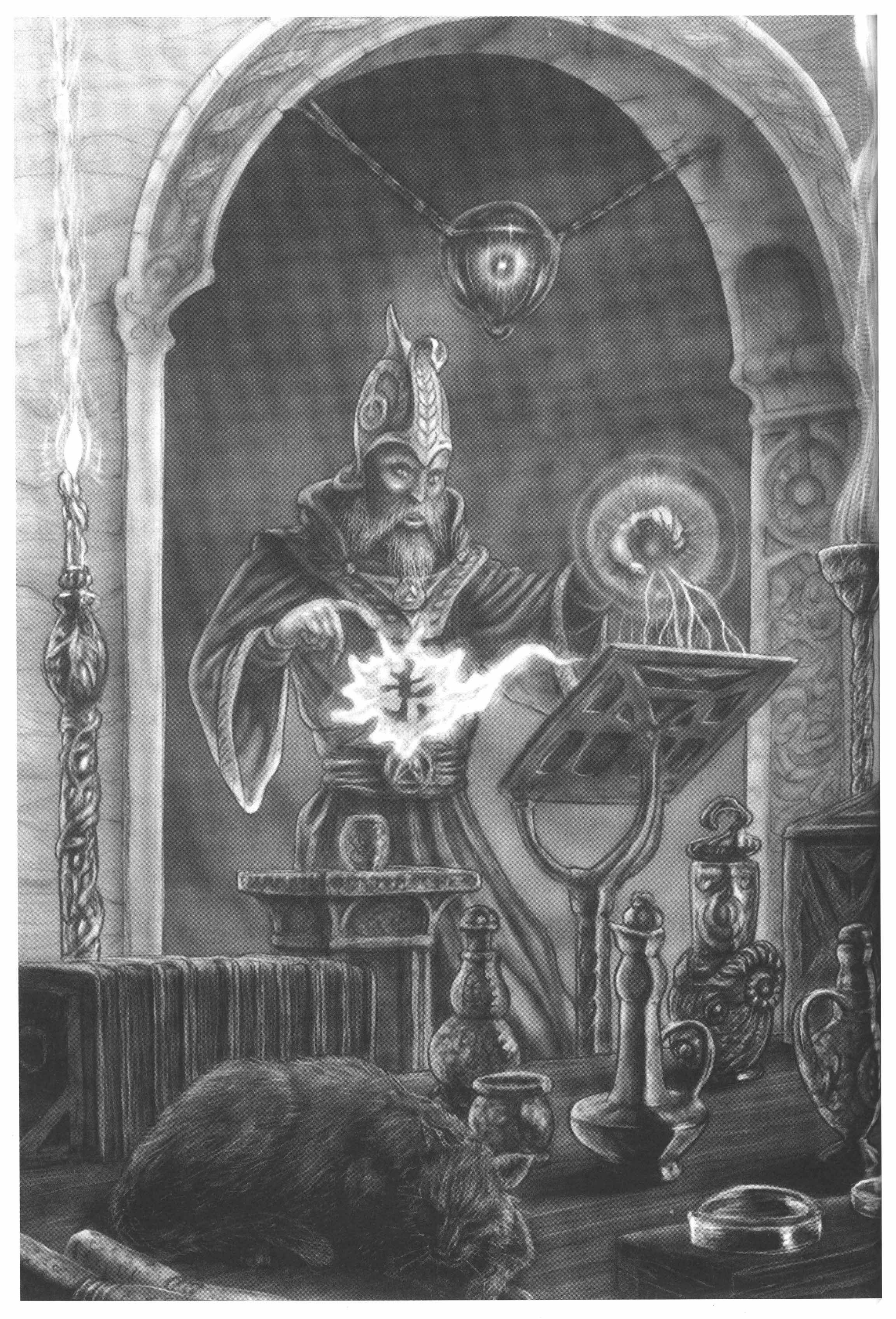
Niveau 2
Dissipation d'Illusion (I)
Duel Psychique (B)
Vol de Pouvoir Magique (B)
Zone d'Annihilation Démonique (D)
Zone de Sanctuaire (B)

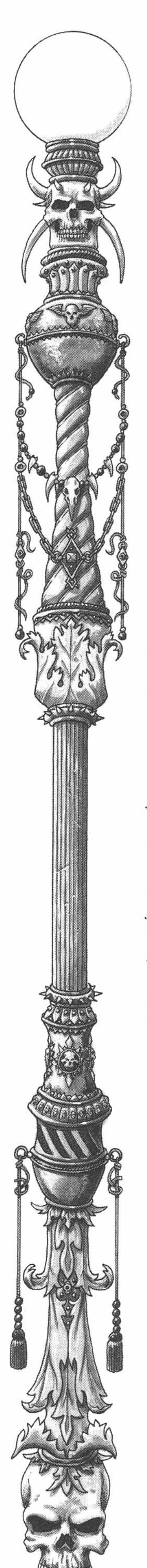
Niveau 3
Annihilation de Mort-Vivants (N)
Conjuration d'un Élémental (E)
Conjuration d'une Horde de Démons (D)
Dissipation de la Magie (B)
Instabilité Magique (B)

Niveau 4
Conjuration d'Élémentaux (E)
Conjuration d'un Démon Majeur (D)
Destruction des Illusions (I)
Absorption de la Magie (B)
Zone d'Immunité Magique (B)

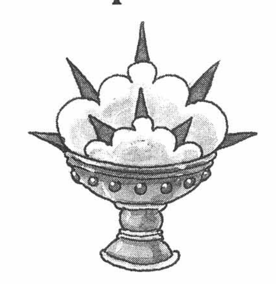
B	Sort de magie de bataille
D	Sort de magie démonique
E	Sort de magie élémentale
I	Sort de magie illusoire
N	Sort de magie nécromantique



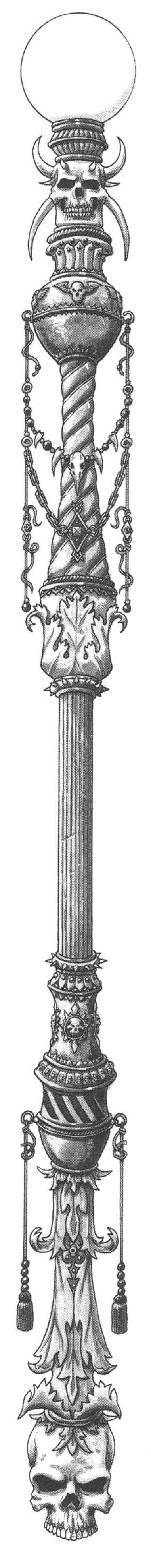




Chapitre 18



Sorts: Lancement et Création



Annegret avait froid. Elle se traînait dans la neige épaisse, frissonnant par moments. Les autres étaient emmitouflés dans d'épais manteaux, mais elle n'avait pas imaginé qu'il ferait un tel froid à cette période de l'année. Elle resserra la couverture autour de ses épaules et maudit son manque de prévoyance.

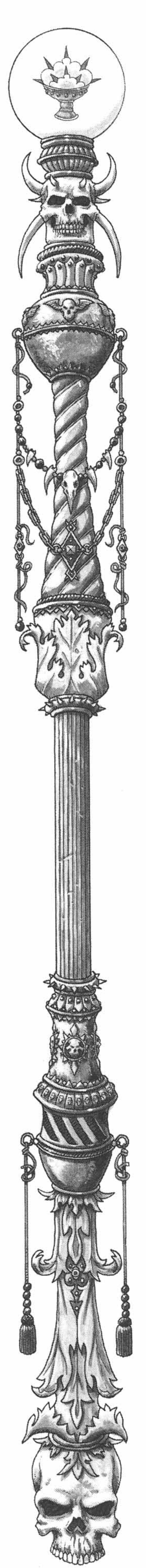
Si elle arrivait à temps à Middenheim pour le grand festival d'Ulric de Mondstill, elle savait qu'elle pourrait gagner beaucoup d'argent en distrayant les gens grâce à ses merveilleuses illusions. Talabheim à l'aube ou le grand pont de Marienburg: ces deux-là étaient toujours appréciés du public. Elle pourrait même représenter un paysage enneigé, vu de l'intérieur d'une diligence qui dérape et va s'écraser. Cela devrait être une expérience assez excitante pour les gens. En tout cas, cela l'avait été suffisamment pour elle.

Elle n'avait été heureusement souffert que de quelques égratignures, et d'après le cocher, il y avait un village à un kilomètre et demi. Il avait dételé le seul cheval encore vivant et pris la tête du groupe. Elle frissonna.

N'y avait-il pas une forme de magie qui pourrait la réchauffer? Elle se creusa la cervelle.

Elle se rappela enfin un des premiers sorts de magie mineure qu'elle avait appris, la Zone de Chaleur. Cela ferait l'affaire. Mais – elle se mit à fouiller dans son sac et sentit le désespoir commencer à l'envahir. L'horreur! Elle n'avait pas l'indispensable morceau de fourrure animal! Elle frissonna encore et reprit sa progression dans la neige en suivant les traces du cocher et de son cheval.

Le cheval! Le pelage d'un cheval était-il suffisant? Cela ferait-il l'affaire? Elle avança vers lui, bien déterminée à le découvrir.



La magie est capricieuse et ses utilisateurs les plus sensés prennent toujours autant de précautions qu'il est possible avant d'y faire appel. Son pouvoir est, en effet, plus facile à invoquer qu'à contrôler. Incantations, rituels et composants sont généralement utilisés pour renforcer la concentration et maintenir le sortilège dans la direction souhaitée. Quand les circonstances interdisent de recourir à ces artifices, la pratique magique devient encore plus dangereuse pour tous les intervenants. Les effets de ces aides au lancement de sort et des pertes de contrôle éventuelles vont être décrits dans ce chapitre, de même que les méthodes permettant de créer de nouveaux sorts.

Lancer un Sort

Quand il s'agit de lancer un sort, surtout si son niveau est élevé, sa puissance supérieure ou sa fiabilité mal connue, chaque sorcier espère des conditions parfaites : bonne forme physique et mentale, ingrédients appropriés, tout le temps nécessaire au rituel, un bon éclairage, un accès total à la cible de l'enchantement et aucune perturbation d'aucune sorte. Dans ces conditions, lancer un sort deviendrait presque quelque chose de facile.

Malheureusement, nombre d'enchanteurs doivent bien souvent pratiquer leur art dans des circonstances moins idéales, dans le noir total par exemple ou avec un orque assis sur leur tête. Les paragraphes suivants détaillent les différentes étapes d'un lancer de sort, dans l'ordre dans lequel elles s'enchaînent généralement.

Procédure de Lancement d'un Sort

Cinq étapes gouvernent le lancement d'un sort :

1. Accès aux ingrédients magiques
2. Gestuelles et incantations
3. Concentration du pouvoir magique
4. Visée de la cible
5. Tests de résistance

Composants Magiques

Pour nombre de sorts, les composants matériels permettent une meilleure focalisation de l'invocation et un lancement plus facile. Pour utiliser l'ingrédient magique d'un sortilège, l'enchanteur doit le tenir en main ou tout au moins le toucher. De fait, les sorciers veillent à garder les composants de leurs sorts d'attaque et de défense à portée de main, quelles que soient les circonstances. La plupart portent des sacoches de cuir ou de tissu ou des manteaux cousus de poches diverses qui renferment les ingrédients de leurs sortilèges de prédilection – un spécialiste du sort *Boule de Feu* gardera, par exemple, une cartouchière bourrée de boulettes de soufre à sa ceinture.

On peut considérer que la plupart des sorciers sont suffisamment organisés pour accéder à leurs composants en un temps qui leur permet de lancer leur sort dans le même round (dix secondes). Cependant, il est peu probable qu'un nécromant, par exemple, se promène dans les rues avec un cœur humain encore saignant à sa ceinture, juste au cas où il voudrait lancer *Annihilation de Mort-Vivants*. Au MJ de faire preuve de bon sens. Certains articles peuvent difficilement être affichés en public, car ils portent atteinte au bon goût (l'estomac d'un troll par exemple) ou même à la loi (comme la main d'un nécromant). Le MJ peut alors décider qu'il faut un ou plusieurs rounds supplémentaires pour extraire le composant de la poche secrète ou de la mallette où il était dissimulé, à supposer que le sorcier ait bien pris le risque de le garder sur lui.

Une fois l'ingrédient en main, le sorcier peut mener à bien la gestuelle et les incantations qui gouvernent le sort (voir plus loin). La main qui ne tient pas le composant dessine généralement dans l'air des figures symboliques. Pour les sorts de type projectiles, il arrive même que le composant doive être effectivement jeté sur la cible, ou tout au moins pointé dans sa direction. Dans le cas d'une *Boule de Feu* par exemple, les énergies magiques sont concentrées autour d'une boulette de soufre qui est alors envoyée sur la cible. La boulette file en l'air en se consumant entièrement et c'est alors que l'explosion magique se produit. Pour *Éclair*, le composant, un diapason, doit être pointé vers la cible et il est détruit par la lance électrique qui surgit alors de ses branches. Pour les composants de plus grande taille (le fémur d'un homme-bête du Chaos nécessaire pour *Évocation d'une Monture*) l'objet est le plus souvent brandi à deux mains au-dessus de la tête tout au long de l'incantation.

À moins que la description du sort ne précise le contraire, les composants de sorts sont détruits lors du lancer. Les éléments géographiques, étendues d'eau, cimetières, etc., font bien sûr exception à cette règle. Le MJ ne doit cependant pas hésiter à décréter que certains composants survivent au lancer du sort, surtout si ses joueurs font une utilisation abusive des sortilèges comme *Luminescence*. Perdre les ingrédients d'un sortilège mineur n'est généralement pas un problème bien grave, mais les composants plus rares s'échangent parfois contre des fortunes. Leur acquisition peut devenir le sujet de toute une aventure.

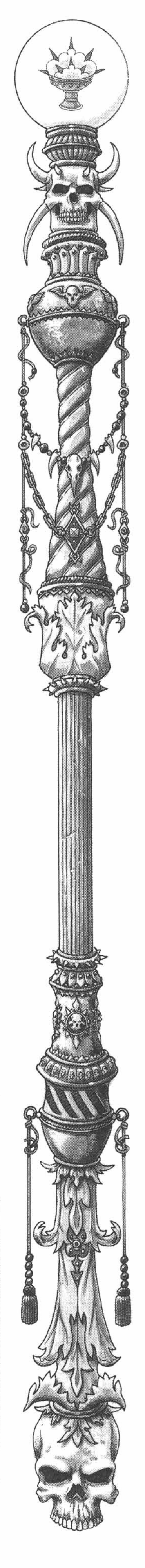
Détenir des composants de sorts reconnaissables comme tels, sans une licence d'exercice de la magie, suffit généralement à justifier une arrestation aux yeux d'un répurgateur. Des preuves additionnelles sont normalement requises pour le bûcher.

JETER UN SORT SANS SES INGRÉDIENTS

Il arrive qu'un sorcier veuille jeter un sort alors qu'il ne dispose pas des ingrédients nécessaires. Ces derniers sont peut-être suffisamment rares pour lui être inaccessibles ou bien un long périple hors des sentiers battus a pu venir à bout de ses réserves. Quelle que soit la raison, les règles suivantes gouvernent le lancer de sort sans ingrédients.

Le MJ doit décider de l'importance qu'il accorde aux ingrédients et à leur disponibilité. Sans aller jusqu'à obliger les joueurs à comptabiliser chaque plume ou boulette de cire utilisée, la question mérite son attention. Les ingrédients sont bien souvent des accessoires de mise en scène amusants et, surtout, ils jouent un rôle important dans l'équilibre du jeu.

Pour jeter un sort sans ingrédient, le sorcier doit réussir un test de *contre-magie* à -10 par niveau du sort. (Les sorts de magie mineure sont considérés de niveau 0 et ce test s'ajoute à tout autre test nécessaire, comme celui qui concerne les sorciers disposant de moins de 12 PM – voir plus loin.)



Si le test de *contre-magie* est réussi, le sort est effectivement lancé, mais à un coût supérieur en Point de Magie. Un jet de 1D6 indique combien de PM s'ajoutent au coût normal. Sur un 6, le dé doit être relancé et le résultat du deuxième jet s'ajoute au premier. Ce processus ne s'arrête que sur un jet inférieur à 6. Si le coût total excède les PM du jeteur de sort, il perd tous ses PM et le sort échoue comme décrit ci-dessous.

Si le test de *contre-magie* échoue, le sort ne fonctionne pas. Pire, l'esprit du mage subit l'impact du pouvoir magique brut qu'il tente vainement de canaliser. Étourdi par le choc, il ne peut plus rien faire pendant 1D6 rounds. Yeux dans le vide et bouche bée, il marmonne peut-être quelques mots vide de sens; il reste immobile et doit donc être considéré comme une cible *inerte*. En plus, il acquiert autant de Points de Folie que le niveau du sort (soit aucun pour les sorts de magie mineure).

Si le test est raté de plus de 30%, le sorcier subit aussi 1 point de Blessures par niveau du sort. Les résultats critiques sont normalement tirés sur la Table des Morts Violentes p. 125 de **WJRF**. Un test de **FM** est aussi requis (un échec inflige, comme toujours, 1D3 points de Blessures supplémentaires) pour vérifier que la vague de pouvoir chaotique qui a balayé son corps ne laisse pas une mutation dans son sillage.

Ce test peut être modifié suivant le type de sort concerné à la discrétion du MJ. Les sorts de soins et assimilés pourraient s'accompagner d'un bonus compris entre +5 et +20, les sorts d'attaque de malus de -5 à -20 et les sorts de nécromancie, démonologie ou magie noire de malus pouvant aller jusqu'à -30.

Invocation de la Magie

Jeter un sort consiste généralement en une série de gestes étranges et de mots sonores qui aident le sorcier à se concentrer et à canaliser le pouvoir magique. Tout le monde peut prononcer les mots d'un sortilège, mais sans la gestuelle correcte, le bon état d'esprit et la capacité de contrôler les énergies magiques, ces mots ne peuvent rien accomplir. Un sorcier peut jeter un sort sans forcer sa voix, mais certains apprécient l'effet que peuvent avoir des incantations tonitruantes et sinistres sur leur réputation et sur le moral de leurs ennemis.

Le plus souvent, le sorcier ne rate son enchantement que parce qu'il a été perturbé pendant le rituel. Quand il invoque la magie, il ne peut plus se déplacer ou poursuivre une autre activité – il est considéré comme une cible *inerte*. Interrompu, frappé ou bousculé, il doit réussir un test de **FM** pour maintenir la concentration nécessaire au sort. S'il est blessé, le sort échoue sans qu'il ait droit à aucun test et les PM requis sont perdus. Sauf indication contraire, les composants ne sont pas consommés.

Pour certains sorts, comme *Sommeil*, le sorcier doit toucher sa cible. Dans ce cas, la tentative de contact physique ne peut avoir lieu qu'après un lancement réussi du sort (mais avant le test de *contre-magie*). Pendant celui-ci, le sorcier constitue comme toujours une cible *inerte*.

Gestuelle et Incantations

La gestuelle et les incantations peuvent soulever un problème. Un sorcier hésite rarement à brailler et à s'agiter au milieu d'une bataille, mais il est des cas où il voudrait bien agir sans attirer l'attention. Il n'est malheureusement pas possible de jeter un sort sans aucune gestuelle ou incantation, et un sorcier ligoté et bâillonné est bel et bien réduit à l'impuissance. Cependant, s'il accepte de voir réduire ses chances de réussite, il peut jeter un sort sans se donner en spectacle.

Un sorcier qui murmure son incantation pour n'être entendu que de lui-même est soumis à un test de *contre-magie*. Il en est de même s'il se contente d'une version réduite au minimum de la gestuelle (un simple mouvement de ses doigts cachés sous la table, par exemple). Si son incantation est silencieuse et qu'il utilise une version minimum de la gestuelle, il n'est astreint qu'à un seul test de *contre-magie*, mais à -20. Dans tous les cas, un test raté se traduit par un échec du sort: les PM sont dépensés, mais pas les ingrédients.

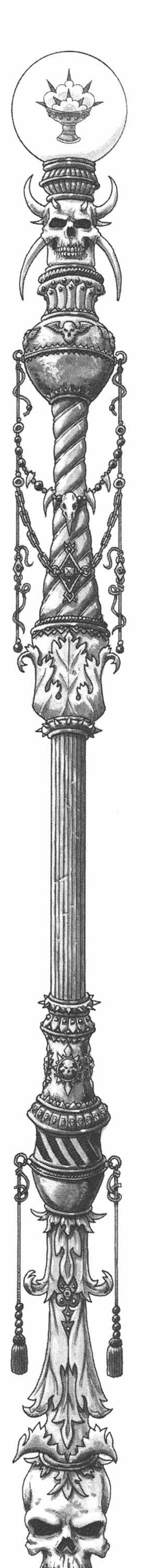
Pouvoir Magique

Tous les sorts exigent du pouvoir magique. De nombreux lancers de sort échouent parce que le sorcier concerné a déjà beaucoup demandé à son pouvoir et n'arrive plus à rassembler les lambeaux de puissance qui lui restent. Quand un sorcier descend au-dessous de 12 PM, il doit, pour lancer un sort plus complexe qu'un artifice de magie mineure, jeter 2D6 et comparer le résultat à ses PM restants.

Si le résultat est inférieur ou égal à son total de PM, il a réussi à rassembler ses restes d'énergie et le sort peut être jeté. Dans le cas contraire, le contrôle du pouvoir lui échappe: le sort lui coûte bien le nombre prévu de PM, qui devra être soustrait à son total actuel, mais cette énergie s'évanouit sas avoir pu alimenter le sort. Les sorciers utilisent souvent, pour expliquer la chose à leurs apprentis, l'analogie de la carafe d'eau. Il est assez simple de verser une quantité fixée d'eau à partir d'une carafe pleine, mais quand elle est presque vide, il faut la pencher presque à l'horizontale; le moindre faux mouvement, la moindre erreur d'appréciation, risque alors de se traduire par de l'eau renversée en pure perte sur la table.

Matthias Pouka a déjà lancé plusieurs boules de feu sur les gobelins qui ont réussi à l'encercler dans sa cachette au milieu des bois. Il sait, cependant, qu'il a toujours le désavantage du nombre et qu'il ferait mieux de s'envoler vers un endroit plus sûr. Il essaie de jeter son sort de Vol, *mais il ne lui reste plus que 7 PM. Le joueur jette 2D6 et obtient un 9; les trois points requis par le sort sont soustraits à ses sept, mais l'énergie magique échappe à son emprise et rien ne se produit. S'il essaie encore de jeter* Vol, *c'est un 4 qu'il lui faudra obtenir... mais il trouvera peut-être une meilleure idée.*

Soulignons aussi qu'une armure accroît la difficulté de lancer un sort, en augmentant la quantité de pouvoir magique nécessaire, comme expliqué p. 135 de **WJRF**.



Visée de la Cible

Une fois activé, le sort est pointé sur la cible. Le maître de jeu ne devrait jamais dire au joueur si la cible est bien à portée avant que le sort soit effectivement lancé, même si (à sa discrétion) le PJ peut se voir accorder un test d'*estimation* pour en juger.

Certains sorts sont censés affecter un groupe. Il revient alors au MJ de décider qui est ou n'est pas compris dans le groupe. Dans la plupart des cas, toute personne située à moins de trois mètres de celle qui constitue le centre du groupe en fait elle aussi partie. Là aussi, un PJ sorcier qui veut savoir si tel ou tel individu sera affecté par son sort de groupe peut se voir accorder un test d'*estimation* par le MJ.

Vincent Éclair Noir se trouve en conflit avec des représentants de la milice locale. Il décide de leur rappeler comment il a acquis son nom de guerre en leur lançant un Éclair. *Il se méfie particulièrement d'un individu vêtu d'une robe, qui se tient un peu en arrière des autres. Il estime qu'il se trouve à quatre ou cinq mètres des autres et doit donc choisir de le cibler lui ou le groupe. Comme il le soupçonne d'être un sorcier et qu'il ne craint guère ses autres accusateurs, il jette le sort sur l'isolé. C'est triste, mais il s'agit en fait d'Harald le Potier, l'homme qui a guidé la milice jusqu'à Vincent et sa robe n'est qu'un tablier sous son manteau d'hiver. Terrassé par la pleine force du sort, il s'effondre le crâne fendu par une fissure en forme d'éclair.*

Résister à la Magie

Nombre de sorts agissent automatiquement une fois lancés, mais certains doivent d'abord vaincre la résistance à la magie de la cible. Généralement, la cible a droit à un test de *contre-magie*. Il existe cependant des cas (principalement impliquant des projectiles) où elle bénéficie d'un jet sous l'Initiative pour esquiver ou réduire les effets du sort. C'est alors signalé dans la description du sort.

Si le sort est un de ceux qui accordent à la cible un test de *contre-magie* pour réduire ou annuler les effets, l'enchanteur peut choisir d'accroître l'efficacité de son sort en dépensant des PM supplémentaires. La **FM** de la cible est alors réduite de 5 points par PM investi. La quantité de PM supplémentaires doit bien sûr être décidée par le sorcier avant le test de *contre-magie* de la cible.

Dans certains cas, la cible est, elle aussi, capable d'affecter le test en dépensant des PM. Elle accroît alors sa **FM** de 5 points par MP. Si le sorcier et la cible sont tous deux en position de modifier le score requis par le test, le MJ devrait secrètement noter les points dépensés par chacun avant d'autoriser le jet de dés.

Sorts et Initiative Effective

Si vous utilisez le système d'Initiative Effective décrit dans *Le Nouvel Apocryphe* (p. 28-29), le moment exact d'une action dans le round devient important. Le MJ ne doit pas hésiter à modifier les règles qui suivent, comme il le juge approprié.

Prendre un accessoire qui se trouve littéralement à portée de main (dans un étui de ceinture ouvert ou présenté par un apprenti) prend 10 IE, 20 IE s'il est facilement accessible (une boulette de souffre dans une bourse attachée à la ceinture par exemple). Les règles courantes pour retrouver un objet dans son sac en combat s'appliquent dans les autres cas (**WJRF**, p. 116).

Tout le rituel qui accompagne un sort dure ensuite 40 IE, quel que soit le niveau du sort ou la discrétion avec lequel il est jeté. Les sorts de plus haut niveau demandent de contrôler un pouvoir plus important et d'appréhender des concepts plus complexes, mais lancer le sort ne prend pas plus de temps, à moins que sa description ne précise le contraire. Les effets du sort interviennent à la fin de cette période de temps.

Si le processus épuise les points d'IE du sorcier, considérez que le sort est lancé en fin de round. Si vos joueurs abusent du système, par exemple en se livrant à des activités annexes pour gagner des points d'IE "gratuits" lors du lancer du sort, vous pouvez décréter que le sort n'agit qu'au round suivant et décompter alors les 40 IE.

La concentration du pouvoir et les tests associés à cette étape sont quasiment instantanés et n'entrent pas dans le calcul de l'IE.

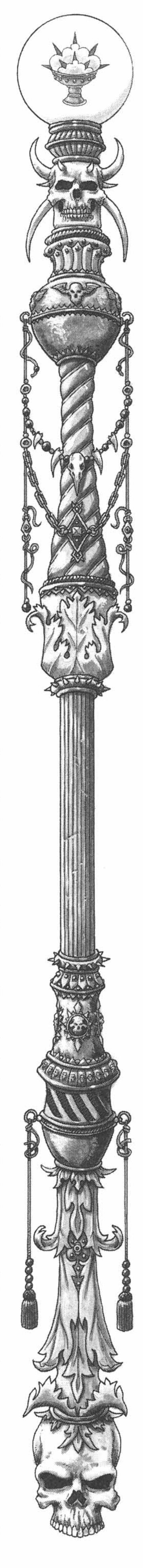
Les enchanteurs qui ont encore des points d'IE peuvent préparer d'autres ingrédients ou se livrer à toute autre action. Ils ne peuvent cependant pas commencer à lancer un autre sort dans le même round – le processus implique une concentration trop intense pour être ainsi précipité.

Magie de Groupe

Il est extrêmement rare que des mages soient en mesure d'unir leurs efforts et leurs PM pour jeter un sortilège surpuissant. Le sort *Transfert d'Énergie* (voir p. 201) est accessible aux acolytes du Collège de Lumière et à certains clercs de Sigmar, mais il reste normalement interdit à tout autre. Si un sorcier indépendant réussit malgré tout à l'apprendre, il découvrira que les sorciers de Lumière refusent de lancer ce sort avec qui n'est pas des leurs et qu'il en va de même pour les clercs de Sigmar. Les clercs ne peuvent, en aucune circonstance, ajouter leurs PM à ceux des magiciens laïques.

Les Rituels

Certaines activités magiques sont plus complexes que d'autres et prennent plus de temps. On les appelle alors rituels. Les rituels fonctionnent exactement comme des sorts si ce n'est qu'il faut au moins 10 minutes pour les mener à bien, au lieu de la dizaine de secondes requise pour ces derniers. Certains peuvent même prendre des heures, voire des jours. Les effets ne se font sentir qu'une fois le rituel achevé, et il n'est pas possible d'amoindrir la gestuelle ou les incantations requises ; aucune pénalité n'est donc prévue pour ce cas.



Création de Sorts

Un maître de jeu ou un personnage joueur peut très bien vouloir inventer de nouveaux sorts ou en modifier certains. Pour le MJ, créer de nouveaux sorts n'est pas un problème, mais pour ses PJ, il peut rendre cette tâche aussi coûteuse en efforts, argent et temps qu'il le désire.

Dans un premier temps, une description du sort doit être mise au point. Elle se limitera aux effets du sort – le coût, le niveau et les composants seront déterminés par la suite. Il faut ensuite décider du type de magie concernée: s'agit-il de magie de Bataille ou Élémentaliste? Plus important, ne s'agirait-il pas d'une magie interdite?

Vérifiez alors qu'il n'existe pas un sort, dans une autre discipline, produisant les mêmes effets. Si c'est le cas, adaptez la description de façon à ce qu'elle corresponde au mieux à la nouvelle discipline et demandez-vous si le sort a bien sa place dans cette tradition. Les Collèges Impériaux de Magie existent pour une raison: canaliser les enchanteurs dans certaines directions pour que leurs connaissances spécialisées produisent des sorts toujours plus pointus dans leurs domaines respectifs. Il n'y a aucune raison de créer pour un illusionniste un sort qui relève clairement de la magie de Bataille ou de l'Élémentalisme.

Bien sûr, pour le joueur, ces barrières entre traditions sont extrêmement importantes. Les PJ sorciers ne peuvent créer un sort qui relève d'une autre discipline que la leur. (La décision du MJ en cette matière est sans appel.) Les personnages ne peuvent développer de nouvelles techniques magiques qu'en s'appuyant sur leurs connaissances actuelles et doivent donc respecter les contraintes de leur propre tradition. Dans le Vieux Monde, quelques individus extrêmement motivés ont réussi à pousser leurs études dans plus d'une discipline, et certains ont tenté de combiner les différentes approches afin de faire progresser l'utilisation de la magie dans certains domaines. Jusqu'à ce jour, ces tentatives sont restées des échecs. Les personnages affiliés à deux écoles de magie différentes peuvent créer des sorts dans l'une ou dans l'autre, mais pas combiner les deux.

Lors d'une création de sort, le MJ doit décider si l'idée considérée s'inscrit bien dans le cadre du jeu. S'il n'est pas facile d'attribuer une catégorie au sort, si aucun sort ne produit un effet même vaguement similaire, n'est-ce pas parce que l'idée est incompatible avec le monde de Warhammer? S'il n'existe aucun sort semblable, n'est-ce pas parce que la magie ne peut fonctionner ainsi? Refusez fermement d'intégrer un sort qui vous semble incongru. Sur le long terme, de tels ajouts ne font que déséquilibrer le jeu et saper la cohérence de l'univers de Warhammer. Cependant, si vous jugez que le sort a bien sa place dans votre campagne, autorisez le joueur à passer à l'étape suivante: la recherche.

Recherche Magique

Les personnages qui souhaitent créer un nouveau sort doivent se livrer à de longues recherches – ne serait-ce que pour calculer les dépenses en ingrédients et PM du sort. Cette étape prendra 1D4 semaines à huit heures de travail par jour. La recherche peut être étalée sur une période plus longue, mais seuls les jours de huit heures sont pris en considération. N'oubliez pas que les semaines du Vieux Monde durent huit jours. Travailler plus de huit heures par jour n'apporte rien de plus. À la fin de cette période, le joueur peut engager le processus qui suit.

La première partie de la table de la page suivante indique ce que coûtent les différents effets qui peuvent être utilisés pour améliorer un sort existant. Au MJ de décider du coût en PM des effets qui ne figurent pas dans la table en l'utilisant comme guide. Soulignons que tous les sorts coûtent au moins 1 PM et que le coût de base suppose un sort de portée "personnel" ou "toucher" et une durée de 1D6 rounds si c'est applicable.

Quand le coût de base est calculé, le MJ et son joueur doivent s'entendre sur le niveau du sort. La valeur de base est alors multipliée par le coefficient donné dans la seconde partie de la table.

Le MJ doit ensuite vérifier que le coût en PM semble approprié, si on le compare à celui des sorts qui existent déjà. D'une manière générale, les nouveaux sorts doivent coûter nettement plus cher que les vieux classiques. La plupart de ceux-ci ont en effet été améliorés encore et encore à travers les siècles. Si le coût semble trop faible, que le MJ n'hésite pas à le relever.

Le MJ et le joueur doivent ensuite décider des composants associés au sort. Les sorts déjà existants doivent servir d'exemple. Les sorts de bas niveaux ont des composants assez banals et peu coûteux, quelques sous pour les sorts de magie mineure, quelques pistoles au niveau 1 et quelques couronnes au niveau 2. À partir du niveau 3, les ingrédients sont spécialement fabriqués ou commandés. Dès le niveau 4, ils sont de nature magique ou issus de créatures mythiques, telles que les dragons, les hydres ou les mort-vivants. Au niveau 5, les ingrédients sont nécessairement extrêmement rares, voire uniques et ils risquent de coûter plus cher qu'une maison en ville.

Un sort affecté du modificateur "composants rares" est traité comme s'il appartenait au niveau supérieur. Dans le cas "composants courants", il est au contraire traité comme s'il appartenait au niveau inférieur. Pour la magie mineure, il peut n'avoir besoin d'aucun composant. Pour créer des sorts qui ne nécessitent pas de composants, comme ceux de la magie de Couleur, le modificateur "composants courants" doit être acheté encore et encore jusqu'à ce que plus aucun composant ne soit requis. Cela se traduit par un coût de base en PM accru de +5 pour un sort de niveau 4 et de +6 pour un sort de niveau 5. Soulignons que le multiplicateur de niveau s'applique après le calcul de la valeur de base.

L'étape finale consiste à définir la procédure et le rituel qui gouvernent le lancement du sort. Bien sûr, un personnage ne peut même pas essayer de faire cela si le sort se trouve être d'un niveau supérieur à celui qu'il a atteint dans sa tradition de magie. Pour créer un nouveau sort, le personnage doit avoir la compétence Incantations appropriée à son niveau et son type de magie.

La seconde période de recherche et de développement dure une semaine par PM que coûte le lancement du sort. Cette recherche peut, elle aussi, être étalée sur une plus longue période, dans les mêmes conditions que précédemment. De plus chaque semaine de travail est sanctionnée par un test

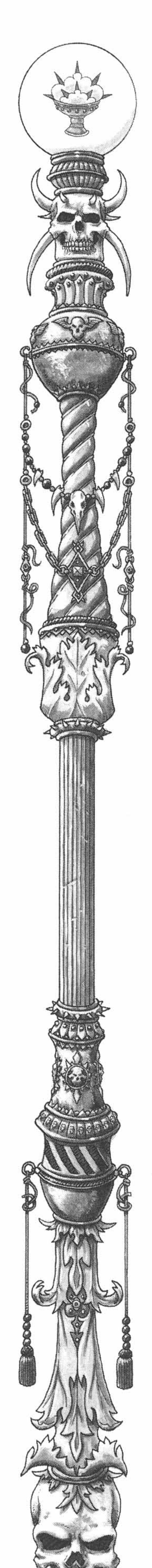


Table de Création de Sort

Effet	Coût en Point de Magie
Coût de base pour n'importe quel sort	1
Le sort affecte l'esprit de la cible	+1
Portée étendue de personnel/toucher jusqu'à 24 m	+1
Portée étendue de 24 m à 48 m	+1
Le sort affecte un groupe ou une zone de 12 m de diamètre (si le sort se manifeste par un effet pyrotechnique visible, celui-ci affecte 1D3 créatures du groupe par niveau du sorcier)	+1
La durée du sort est allongée de 1D6 rounds à 1D6 tours	+1
Le sort dure 1 heure par niveau ou jusqu'au lever du soleil (à la discrétion du MJ) plutôt que 1D6 tours (ce coût s'ajoute au précédent)	+2
Le sort implique l'évocation ou la création d'une entité	+1
Le sort implique l'évocation ou la création d'un groupe de 1D6 entités par niveau du sort plutôt qu'une seule entité	+2
Le sort offre au sorcier la possibilité de contrôler l'entité évoquée	+1
Les effets du sort s'appliquent à un type spécifique de cibles (mort-vivants, humanoïdes non-magiques de moins de trois mètres, etc.)	-1
Les cibles d'un sort physique ont la possibilité de l'Esquiver, comme pour *Boule de Feu*, par exemple	-1
Le sort nécessite des ingrédients peu communs (mais pas vraiment rares ou hors de prix)	+1
Le sort ne nécessite que des ingrédients relativement courants	+2

Degrés	Niveau	Multiplicateur du coût
Les effets du sort n'ont pas d'impact direct sur la mécanique du jeu	Mineure	La moitié arrondi à l'entier supérieur
Les effets du sort, aussi spectaculaires soient-ils, restent modérés et se comparent à ceux d'une seule compétence ou promotion	1	Pas de multiplicateur
Le sort a des effets qu'il est difficile de reproduire sans l'aide de la magie, comme influencer les esprits ou manipuler la nature	2	Une fois et demie, arrondie à l'entier supérieur
Le sort est un moyen direct de manipuler les esprits dans une certaine limite ou les lois de la nature	3	Le double
Le sort produit des altérations physiques majeures ou permet de contrôler les esprits quand la finesse n'est pas nécessaire	4	Le triple
Le sort méprise les lois de la physique et donne un parfait contrôle des pensées et des actions des individus	5	Le quadruple

d'**Int** (à -10 par niveau du sort, sans modificateur pour la magie mineure). Un échec indique que la semaine de recherche n'a rien produit de valable et qu'elle ne comptera pas dans le total requis pour la création du sort.

Les sorciers qui poursuivent de telles recherches, alors qu'ils sont en aventure, doivent passer tout leur temps libre en étude, lecture de vieux grimoires, essai d'incantations et de gestuelles nouvelles, collecte et examen d'ingrédients étranges, etc. Ces recherches devraient participer du jeu de rôle. Quand le reste de l'équipe prend du bon temps à l'auberge, le sorcier reste enfermé dans sa chambre toute la nuit, marmonnant devant des piles de livres et un tas d'entrailles de gobelins avec des gestes brusques qui effrayent le chat.

Si le chercheur n'a pas accès à une bibliothèque magique bien pourvue, comme celles qu'entretiennent les écoles et les guildes de l'Empire, un malus supplémentaire de -10 s'applique à ses tests d'**Int**. S'il ne dispose même pas d'un ensemble minimum de textes pertinents (disons une dizaine ou plus de grimoires et de traités théoriques relevant de sa spécialité) ce malus est porté à -20.

Pour finir, le PJ doit sacrifier 300 PE par niveau du sort. Quand ces points ont été dépensés, il a droit à un test de *contre-magie*. S'il le réussit, le sort est enfin inventé. Dans le cas contraire, il est clair qu'une erreur de conception s'est glissée quelque part et qu'il n'a plus qu'à tout recommencer depuis le début – les PE dépensés sont perdus.

Dans ces conditions, la création d'un nouveau sort n'est pas une entreprise dans laquelle un sorcier s'engage sans réfléchir et, dans tous les cas, le processus décrit ne doit jamais être utilisé pour créer un sort qui déséquilibrerait le jeu. Il appartient au maître de jeu de refuser tout ce qui risquerait de conduire à ce résultat.

Récompenses des Créations de Sort

Les joueurs se demandent peut-être quelles récompenses les créateurs d'un sort peuvent attendre d'une telle dépense d'efforts et de temps. D'une manière générale, il n'en existe pas, si l'on excepte une fierté bien légitime. Il arrive (très rarement) que des écoles ou des mécènes financent un sorcier qui s'est engagé à développer un sort à leur

profit. Un sorcier qui a inventé un sort en toute indépendance peut aussi arriver à vendre des copies du grimoire qui le décrit aux bibliothèques des écoles et des guildes intéressées, mais il lui faut auparavant convaincre le bibliothécaire de sa valeur, ce qui peut nécessiter des démonstrations coûteuses.

Ici, les facteurs clés sont l'originalité et l'utilité du sort. Les personnages qui tentent de vendre un tel grimoire doivent réussir un test de **Soc** à -20. D'autres modificateurs peuvent être imposés par le MJ pour tenir compte de l'importance de l'organisme sollicité et de son intérêt, de son budget, de l'originalité du sort et de son niveau (le PJ obtient un +10 à son test de **Soc** par niveau du sort mais un -10 pour de la magie mineure).

S'il y a bien vente, celle-ci rapporte le prix du volume plus 5D10 couronnes d'or multipliés par le niveau du sort. La somme doit être recalculée pour chaque sort qui intéresse effectivement l'acheteur. La plupart des bibliothécaires ne sont pas au-dessus d'un jet de Commerce, et le prix de l'ouvrage peut ainsi être réduit – jamais augmenté – d'un maximum de 25%. (C'est normalement le bibliothécaire en chef qui traite ce type de transaction: il poursuit le Marchandage jusqu'au premier échec et bénéficie d'un score élevé en **Soc**, ainsi que des compétences Commerce et Évaluation.)

Un magicien qui souhaite tirer subsides ou gloire d'un sort qu'il a créé ou découvert a d'autres solutions que ce colportage. Certaines écoles sont prêtes à décerner certificats et doctorats aux auteurs de travaux contribuant de façon "significative" à la connaissance. (L'adjectif est vague et ses interprétations extrêmement variées.) Ces récompenses ne s'accompagnent pas d'émoluments, mais représentent une marque de statut pouvant être prise en considération quand un collègue sorcier est concerné ou à l'occasion d'une candidature universitaire ou autre.

Dans certains cas, une école peut engager le sorcier pour enseigner contre salaire le nouveau sort à ses étudiants, voire l'ajouter définitivement à la liste officielle de son programme d'enseignement. Malheureusement, ce type de reconnaissance suppose l'approbation des membres les plus éminents de l'institution, un imprimatur qui peut nécessiter des années de rivalités académiques, d'accusations de plagiats, de prétentions contradictoires sur les droits d'auteur, etc. Dans bien des cas, les jalousies et les mesquineries que soulève ce type de démarche finissent par dégoûter le postulant qui se résigne alors à l'anonymat.

Réduction du Coût en Points de Magie

Par la recherche et l'expérimentation, il est aussi possible de réduire le coût en PM d'un sort particulier. D'une manière générale, cette réduction ne peut jamais excéder un tiers (arrondi à l'entier inférieur) du coût initial du sort. (Comme indiqué plus haut, il n'existe pas de sorts "gratuits".) Ces recherches sont cependant particulièrement longues et difficiles: 1D4 années par point. Les semaines pendant lesquelles le sorcier doit abandonner son travail plus de deux jours ne comptent pas dans le total requis. Une moyenne de huit heures par jour est aussi nécessaire et les semaines qui ne respectent pas cette condition ne comptent pas non plus.

Certains sorts ont déjà bénéficié de réductions plus importantes et un ou deux ont même été suffisamment optimisés pour que leur niveau en soit réduit. De tels accomplissements sont cependant l'œuvre commune de toute une école de magie poursuivant ses efforts à travers les siècles. Aucun PJ ne peut espérer rivaliser avec semblables exploits. Une ou deux fois dans leur vie, ils pourraient toutefois entendre parler de quelqu'un ayant réussi quelque chose d'équivalent et même faire partie de l'équipe en charge de vérifier les faits – et de prévenir toute divulgation intempestive du secret. Bien sûr, semblables avancées de l'art magique justifient nombre de traîtrises et de meurtres.

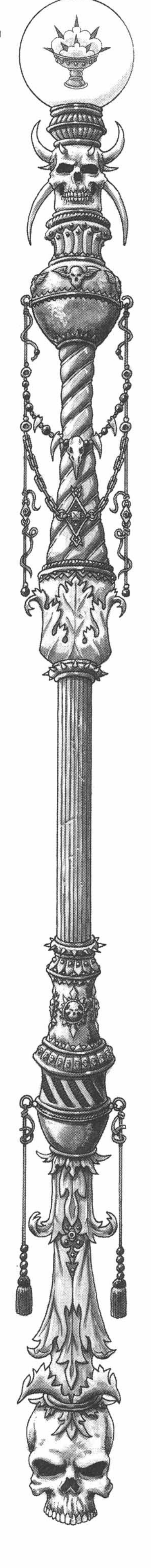
Beaucoup de sorts ont déjà été améliorés de la sorte et recréer de toutes pièces un sort de *Boule de Feu* ne pourrait conduire qu'à un résultat bien moins efficace que la version classique perfectionnée pendant des millénaires.

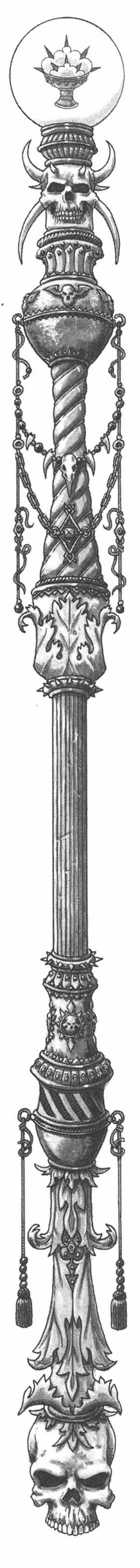
L'érudit-sorcier Heironymous Borscht a passé les sept dernières années à étudier le sort Fantasia *qui, lancé dans une cuisine, fait toute la vaisselle en une nuit. Ce sort avait été inventé par son maître peu de temps avant d'être tué par un Devin Gris exaspéré par les assauts répétés de divers ustensiles de cuisine alors qu'il visitait son laboratoire. Le sort – que le MJ a jugé être de niveau 2 puisqu'il fait penser à* Épée Animée *de niveau 3 (Animation d'objets inanimés) sans avoir d'impact sur la mécanique du jeu – coûtant initialement 8 PM, il ne pouvait espérer plus de deux points de réduction. Après trois années d'études, Borscht a réussi à mettre au point une version qui ne coûte que 7 points et quatre autres années lui ont permis de ramener ce coût à seulement 6 points. Considérant cet accomplissement comme un sommet insurpassable, il se met alors à décrire ses recherches et leur résultat dans un traité qui, espère-t-il, lui vaudra une promotion dans son école de campagne – un projet qu'il mettra quinze autres années à mener à bien.*

Réunir les Composants

La plupart des sorciers attachent une importance vitale aux ingrédients de leurs sorts. Certains sont très faciles à obtenir: une plume, une pierre ou une boulette de boue peut être trouvée n'importe où. Ces articles se sont vu attribuer un coût nominal dans la liste présentée page suivante, uniquement pour indiquer la gratification à donner à un coursier pour qu'il ramène une goutte d'eau par exemple. D'autres ne demandent guère qu'un peu d'organisation – une fourrure animale, un parapluie miniature ou une loupe doit être préparé à l'avance. D'autres encore, comme le cœur d'un doppleganger ou les yeux d'un basilic, sont si rares et si coûteux que la plupart des sorciers n'auront pas l'occasion d'en user ne serait-ce qu'une fois dans leur vie. Seules les armées impériales sont susceptibles d'équiper leurs sorciers avec de tels trésors, et seulement en cas d'invasion ou de guerre civile.

La plupart des sorciers enseignent à leurs apprentis comment préparer les composants de tous les sorts qu'ils connaissent et même quelques autres. Un bon magicien veille toujours à s'assurer une réserve d'ingrédients prêts à l'emploi. Sauf extrême urgence, en demander à un autre sorcier est très mal vu, surtout quand il s'agit d'articles rares. Le visiteur nocturne qui demande, incontinent, une





glande thyroïde de géant ou une coupe de sang de dragon est généralement très mal reçu.

La plupart des Collèges de Bataille et des Guildes de Sorciers sont prêts à vendre tout un éventail d'ingrédients au magicien de bonne réputation, mais cela concerne généralement les sorts de bas niveaux. En première année, les étudiants sorciers consacrent un temps considérable à la préparation de composants qui sont ensuite vendus pour payer leurs études ou enrichir leur école.

Aux diverses écoles de l'Empire, il faut ajouter une poignée de boutiques spécialisées. Ces commerces capables de fournir les magiciens sont *très rares.* Spécialisés dans les produits de première qualité, ils affichent des prix extrêmement élevés. Les conseils municipaux les considèrent avec méfiance ; il leur faut donc se montrer extrêmement prudents dans la sélection de leur clientèle. Le plus souvent, ils n'acceptent de vendre leurs marchandises que sur présentation d'une licence en règle, aussi bénin que puisse être le sort concerné. La Boutique Magique de Maître Fleugen à Nuln est sans doute la plus connue de toutes, mais il en existe aussi une à Altdorf et une à Carrobourg. Elles ne font aucune publicité.

Nombre de sorciers préfèrent collecter les matériaux bruts et préparer leurs composants eux-mêmes, ce qui peut représenter des mois de travail pour une expédition ou une série de sorts un tant soit peu complexe. Bien souvent, un sorcier de haut niveau ne trouve pas l'ingrédient qu'il lui faut à la vente et doit organiser une expédition pour aller le chercher ; il engage alors des aventuriers pour lui servir de gardes du corps quand il ne se contente pas – c'est généralement le cas pour les ingrédients de légalité douteuse, biens défendus ou maudits – de les envoyer à sa place.

Les organes et autres extraits de certains animaux et monstres servent de composants à nombre de sorts. Toute personne compétente en Incantations ou Langue hermétique – Magikane est capable de déterminer quelles parties de quel animal ont de la valeur en réussissant un test d'**Int**. Une créature comme un dragon représente une mine d'or pour une équipe en mal d'argent si elle prend la peine d'en ramener le sang, le cuir, les dents, et le cœur à une école ou à une boutique de magie. La plupart des écoles sont toujours prêtes à donner un bon prix pour les ingrédients les plus rares, une fois qu'elles se sont assurées de leur authenticité.

Certains composants ne sont ni rares ni illégaux, mais ils n'en restent pas moins encombrants et extrêmement coûteux à l'achat. Des articles tels que des cimetières et des étendues d'eau font partie de cette catégorie. Heureusement, on en trouve un peu partout dans la campagne et, la plupart du temps, il n'est pas nécessaire de les acquérir pour lancer le sort qui les a pour ingrédients.

La table ci-dessous n'est pas exhaustive. Elle constitue seulement un guide pour le maître de jeu qui peut y ajouter des articles et en modifier les coûts suivant ce qu'exige sa campagne. Les prix doivent tenir compte de la rareté de l'article, du coût du voyage (tout particulièrement pour les articles d'outremer) et des risques associés à sa collecte. De plus, le Marchandage est de règle chez les vendeurs d'ingrédients magiques (**WJRF**, p. 70) qui sont toujours compétents en la matière, comme en Commerce le plus souvent.

D'une manière générale, les sorts de niveau 5 ne requièrent pas de composants. Quand c'est le cas, il devrait toujours s'agir d'articles mythiques, uniques ou célèbres d'une valeur de plusieurs milliers (ou dizaines de milliers) de couronnes d'or.

Certains ingrédients, tout particulièrement ceux des sorts de nécromancie ou de démonologie, sont illégaux et jamais ouvertement proposés à la vente. Quel que soit l'état de votre bourse, il n'y a pas de marché officiel pour le cœur d'un prêtre bon. Les cadavres peuvent, en théorie, être achetés auprès de pilleurs de tombes, mais les clercs de Mórr ont prévu la chose. Ils font bénéficier toutes les dépouilles mortelles qui leur sont confiées d'un rituel les immunisant contre la magie nécromantique. Les détenteurs initiaux des ingrédients nécessaires sont donc bien souvent tués spécialement pour lancer le sort voulu. Ces difficultés entraînent, en moyenne, un quadruplement du prix. Se procurer des ingrédients illicites constitue un vrai problème. Si le sorcier intéressé se montre trop discret, il risque fort de ne pas obtenir ce qu'il recherche. S'il se découvre trop, il risque la prison ou la mort. Compter sur la discrétion des criminels n'est jamais une très bonne

Coût des composants de sorts

Une boulette de cire	4/-
Un petit porte-voix	15/-
Un petit verrou	10/-
Une petite clé d'argent	1 CO
Composants typiques de magie mineure	*2-20 pistoles*
Une boulette de soufre	1 CO
Un petit marteau d'argent	5 CO
Une vessie animale	5/-
Un scalp de géant	50 CO
Composants typiques de niveau 1	*2-20 CO*
Un petit anneau de fer	10/-
Une dent de dragon	250 CO
Un diapason	1 CO
Une boule de coton	4/-
Composants typiques de niveau 2	*5-50 CO*
Une carapace de tortue	20 CO
Du sang de démon	300 CO
Un cerveau de géant	100 CO
Une langue de dragon	1 000 CO
Une sphère de verre	20 CO
Composants typiques de niveau 3	*20-300 CO*
Du cuir de dragon (15x15 cm)	75 CO
Un cœur de doppleganger	750 CO
Une thyroïde de troll	300 CO
Un cœur de lion	200 CO
Composants typiques de niveau 4	*50-1 000 CO*

idée, pas plus que d'acquérir la réputation de s'intéresser de trop près aux cadavres entiers ou en pièces détachées. Un soit-disant fournisseur risque toujours d'encaisser l'argent et de livrer le nécromant aux autorités. De fait, les praticiens des arts réprouvés s'arrangent souvent pour tenir leurs fournisseurs par le chantage – ou pire.

Quand un sorcier veut absolument utiliser des composants de moindre qualité ou acquiert sans le savoir des ingrédients viciés ou contrefaits auprès d'un fournisseur négligent ou malhonnête, le maître de jeu doit décider des conséquences que cela a sur le sort. Cela peut aller d'un échec complet du sort à un simple affaiblissement de sa puissance, en passant par un surcoût en PM ou une altération – mineure ou peut-être majeure – des effets. N'oubliez pas que toute magie plonge ses racines dans le Chaos.

Coût des Objets Magiques

Les personnages voudront peut-être aussi acheter des objets magiques. En général, il n'est pas possible de trouver sur le marché un objet spécifique. Les quelques boutiques de magie qui existent ne proposent, à un moment donné, qu'un nombre très limité d'articles magiques et certains d'entre eux sont plus destinés aux riches collectionneurs qu'aux sorciers et aventuriers.

Si les personnages ont l'occasion d'acheter ou de vendre un objet magique, le MJ détermine un prix indicatif en s'appuyant sur ce qui suit. Il reste bien sûr libre de modifier ces règles d'estimation à sa guise.

Le prix de base de tout objet magique est de 50 CO plus le coût normal de son équivalent non-magique. Pour les objets dotés de pouvoirs permanents, comme un bouclier qui apporte des PA supplémentaires, ce prix de base est porté à 250 CO. Nombre d'articles sont de qualité "bonne" ou "excellente", et le coût hors magie de l'objet doit alors être augmenté en conséquence en utilisant les multiplicateurs prévus p. 292 de **WJRF**. L'article peut aussi avoir une valeur historique – ils sont nombreux dans ce cas – et le MJ ne doit pas hésiter dans ce cas à imposer le surcoût qui lui semble approprié. Une CO supplémentaire pour chaque année d'existence de l'objet est une estimation convenable dans la plupart des cas, mais les articles particulièrement fameux (ou courants) risquent de s'en écarter considérablement.

Les articles à "utilisation régulière" – qui comprennent ceux à pouvoirs permanents – reçoivent aussi un coût supplémentaire basé sur le niveau d'enchantement concerné, comme l'indique la table ci-dessous :

Magie Mineure	50 CO
Niveau 1	100 CO
Niveau 2	200 CO
Niveau 3	400 CO
Niveau 4	800 CO
Niveau 5	1600 CO

Soulignons que ces coûts sont donnés pour une utilisation quotidienne. Si un objet offre les effets d'un sort de niveau 3 deux fois par jour, le coût final est de 800 CO. Si le pouvoir d'un objet ne correspond pas à un sort standard, cherchez un sort de puissance comparable et utilisez son niveau pour calculer le surcoût.

Prenons, par exemple, une épée magique avec un bonus aux dommages de +1 qui accorde à son porteur la possibilité de lancer une *Boule de Feu* trois fois par jour. Le sort *Force de Combat* de niveau 1 a des effets similaires à ce bonus de +1 et le MJ le choisit comme base d'estimation. Il ajoute donc 100 CO à la valeur de l'objet. Les *Boules de Feu* ajoutent encore 300 CO à la somme. L'*Amulette d'Argent Vertueux* protège son porteur des effets psychologiques associés aux mort-vivants. Le catalogue des sorts en comprend un certain nombre de niveau 2 liés aux effets psychologiques. Le MJ utilise ce niveau pour estimer celui de l'amulette et ajoute 200 CO à sa valeur.

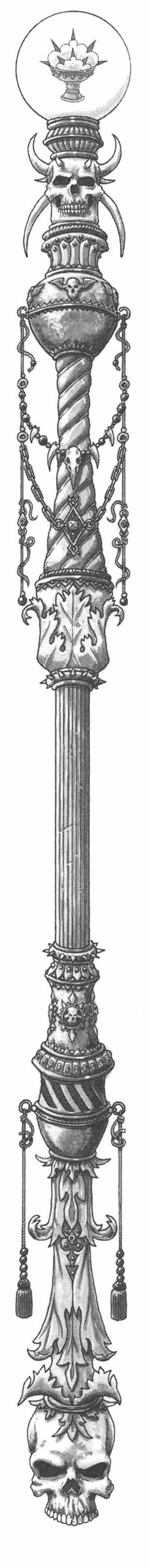
Divers multiplicateurs doivent enfin être pris en compte. Les articles à un coup (comme les parchemins ou les potions) voient leur coût réduit. Pour les articles à effets permanents, triplez le coût additionnel (les coûts autres que celui de l'objet normal et la base de 250 CO associée à ce type d'objet). Le coût additionnel des articles à utilisation multiple (ceux dotés d'un nombre limité de charge) est laissé à la discrétion du MJ, qui l'évaluera à partir du coût d'une version à un coup d'un objet magique "normal".

Dans le cas de l'épée magique décrite plus haut, le total des coûts additionnels doit être triplé puisque le bonus de +1 est permanent. Le prix de l'objet sera donc de 250 CO plus 1200 CO de coûts additionnels. Tripler le coût des *Boules de Feu* peut sembler injuste, mais il permet de tenir compte de l'intérêt que peut susciter une arme aussi polyvalente auprès des puissances militaires dotées de gros budget.

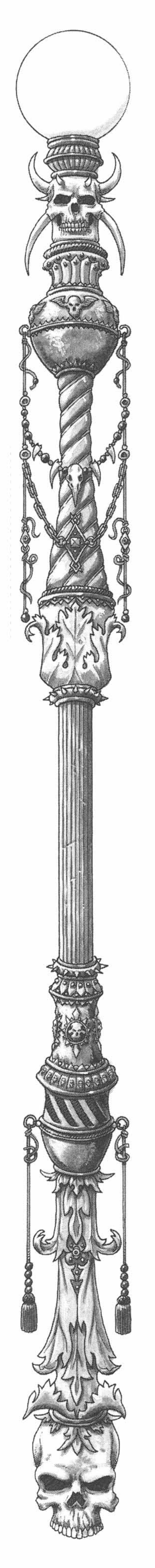
Les articles en rapport avec les magies interdites (nécromancie ou démonologie, par exemple) voient leurs coûts additionnels doublés. Cette règle s'applique même si un seul des enchantements de l'objet tombe dans une catégorie interdite.

Quand les PJ cherchent à vendre un objet magique, calculez le prix qu'ils peuvent exiger en divisant par deux le résultat obtenu par la méthode qui précède. La transaction peut faire l'objet d'un Marchandage susceptible de modifier le prix à la hausse ou à la baisse de 25%. Un acheteur honnête ne manquera pas de se renseigner sur l'origine de l'objet et sur les droits de propriété du vendeur. S'il a le moindre doute, il peut toujours commanditer une enquête (le plus souvent auprès d'un clerc de Véréna, d'un représentant d'un des cultes d'État ou d'un répurgateur, suivant la nature de ses doutes). Nombre de cultes récompensent financièrement toute action conduisant à la saisie d'objets magiques illégalement détenus et à l'arrestation des vendeurs (à hauteur de 25 à 50% de la valeur de l'objet). Il est souvent plus intéressant pour l'acheteur potentiel d'encaisser cette récompense que de prendre le risque de revendre lui-même l'objet, quitte à envoyer le vendeur à la mort ou en prison.

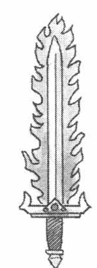
Naturellement, il existe de nombreux objets qui ne respectent guère la classification décrite plus haut : la magie de Warhammer ne se laisse pas facilement cataloguer. Le MJ devra traiter ces articles au cas par cas et garder trace de ses estimations pour assurer leur cohérence.



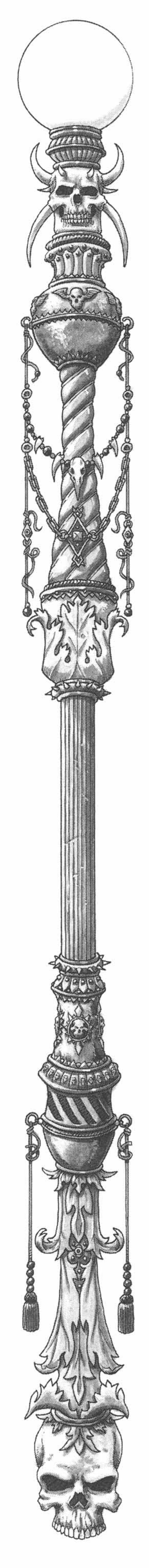

ASmith



Chapitre 19



Objets Magiques



Elandra rouvrit lentement les yeux et se tourna vers Konrad. "Les runes de gardes sont désarmées. À ton tour maintenant."

La serrure ne résista que quelques secondes aux crochets de Konrad qui repoussa bientôt la lourde porte de chêne bardée de fer. Les gonds protestèrent avec un grincement sinistre. "Nous y voilà," annonça Konrad à ses compagnons, en souriant de toutes les dents qui lui restaient. L'équipe pénétra prudemment dans la salle du trésor du prince-sorcier.

Pour la sensibilité magique de l'elfe, l'arme semblait chanter et sonner une musique cristalline. Aveugle aux autres merveilles de la salle richement décorée – la lumière de la lanterne d'Alric se reflétait sur les facettes de milliers de joyaux et sur un empilement de pièces d'or digne d'un dragon – Elandra marchait vers l'épée telle une somnambule.

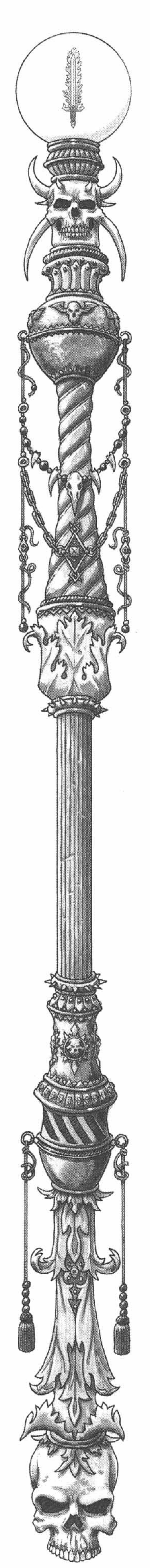
"Vous avez vu ça?" hoqueta Alric stupéfait, les yeux fixés sur l'épée large scintillante.

La pointe de la lame s'enfonçait dans un bloc de marbre délicatement sculpté de bas-reliefs dépeignant la bravoure des chevaliers de l'Empire. La lame elle-même était damasquinée d'un canevas décoratif où s'entremêlaient des fils d'or. La garde dorée se recourbait en serre de dragon incrustée de saphirs éclatants et de rubis rouge sang, et le pommeau se terminait par un orbe de cristal.

"Incroyable, n'est-ce pas?" répondit Elandra dans un murmure. Sans un regard pour la fantastique épée large, la sorcière elfe dégagea du capharnaüm qui couvrait le sol une lame ébréchée, patinée de rouille et la tint avec révérence sur ses paumes ouvertes.

Aussitôt, son esprit fut assailli par un déferlement d'images. Un homme chauve en robe grise tissait ses sorts dans l'épée. Un noble guerrier fendait en deux le crâne d'un monstre à tête de taureau. L'arme gisait oubliée dans une tombe humide, enserrée par les phalanges d'un chevalier mort il y a bien longtemps. Et une voix puissante, acérée comme le diamant, résonnait dans sa tête:

"J'ai été forgée dans les feux d'Agsby par le puissant sorcier Alamanthus et trempée dans les vents de l'Azyr. J'ai combattu les hordes d'hommes-bêtes dans la main de Sire Roche d'Âpre et pendant trois siècles, je suis restée seule dans sa tombe, dévorée par ma soif de sang chaotique. Je suis celle qu'on appelle la Tueuse de Bêtes et je suis votre salut."



Il est incroyablement difficile de fabriquer un objet magique, en partie parce que la magie du monde de Warhammer ne se laisse pas facilement enfermer dans un objet. Dans le Vieux Monde, les objets magiques sont donc rares, précieux et extrêmement recherchés. Les plus simples coûtent des fortunes et ceux qui sont dotés d'une réelle puissance n'ont pas vraiment de prix.

Les techniques qui permettent de lier un enchantement à un objet physique n'ont jamais été érigées en système. Elles semblent changer avec l'objet et l'enchantement considéré. Il est même impossible d'enchanter deux lames forgées par le même artisan d'une manière strictement identique. C'est une des raisons pour lesquelles les runes naines font l'objet de tant de recherches et d'études par les magiciens humains de l'Empire.

La plupart des objets magiques sont des œuvres uniques, créées par un sorcier inspiré et chanceux. Il arrive qu'un magicien réussisse à mettre au point une technique sûre pour enchanter un article particulier (des *Bottes de Saut*, par exemple, ou des joyaux de sort) auquel cas il aura des chances raisonnables de reproduire encore et encore cet objet. Mais détailler sa méthode pour qu'elle soit comprise par d'autres sorciers reste pourtant presque impossible. Chaque sorcier aborde son art avec une perspective qui lui est propre et la confection d'objets magiques dépend énormément de la personnalité du sorcier, de son attitude envers la magie. Pour reproduire un objet magique, il faut doit se plier à la Loi de Sympathie Magique et recréer le style et l'état d'esprit du créateur de l'original. C'est rarement facile.

Pour certains sorciers, ce processus de reproduction devient une obsession. Ils débusquent le moindre renseignement sur le sorcier qui a construit l'objet, le moindre détail permettant de comprendre sa personnalité ou ses habitudes afin de les recréer. Dans certains cas extrêmes, ils s'habillent comme lui, mangent les mêmes nourritures, vivent aux mêmes endroits, se promènent dans les mêmes lieux, lisent les mêmes livres et apprennent les mêmes sorts. Ils passent les meilleures années de leur existence à recréer la vie d'un magicien mort, dans l'espoir de reproduire un jour son Épée d'Absorption de Sorts, par exemple, et ils meurent bien souvent de vieillesse avant même leur première tentative d'enchantement. Certains artefacts magiques n'ont jamais pu être reproduits malgré des années de travail en ce sens.

Quelques rares objets magiques arborent de riches ornements, des sculptures délicates et des incrustations de pierreries. Ce sont avant tout des objets utilitaires car dans un Vieux Monde qui se méfie de la magie, un objet ostentatoire risque trop d'attirer l'attention des paysans superstitieux ou même des voleurs. La plupart des objets magiques ont une apparence tout à fait ordinaire.

Objets Magiques et Jeu de Rôle

Étant donné la rareté de ces objets, une équipe d'aventuriers trop richement pourvue risque fort de devenir la cible désignée de tous les criminels de ce côté-ci des Montagnes du Bout du Monde. Un PNJ doté d'un objet magique devrait toujours être une surprise. S'apercevoir soudain, au milieu d'un combat, qu'un adversaire apparemment faible brandit une épée de grands pouvoirs est une expérience intéressante, mais si tout un chacun est ainsi équipé, ces objets n'inspireront plus que lassitude et ennui. Ils doivent absolument rester ce qu'ils sont, magiques, merveilleux et effrayants. Le maître de jeu doit d'ailleurs prendre garde à décrire les effets de leur magie sur le monde et non pas sur les règles. "Vous remarquez que son épée luit légèrement quand il la brandit, et quand il vous frappe, elle s'enfonce dans votre armure comme une lame chauffée dans du beurre" sonne beaucoup mieux que "son épée est magique et ignore les Points d'Armure".

Les autorités enquêtent presque systématiquement sur les individus qui sont soupçonnés de détenir un objet magique. S'il s'avère qu'ils n'ont pas de licence de sorcellerie en règle, l'objet est confisqué jusqu'à ce quelqu'un de confiance puisse se porter garant du possesseur, un clerc respecté, un sorcier licencié de rang élevé ou un noble, par exemple. Si l'objet empeste la nécromancie, la démonologie ou le Chaos, son détenteur sera probablement arrêté et jugé pour ses crimes. Cela dit, le milicien de base n'a aucun Sens de la Magie et il ne devrait remarquer un objet magique que s'il est utilisé en sa présence ou s'il se signale par son apparence.

Création d'Objets Magiques

La grande variété des objets magiques ne facilite pas la mise en place de règles simples et fermes gouvernant leur confection. Les indications qui suivent ne sont que des conseils. Il revient au maître de jeu de veiller à ce que ses joueurs ne s'en emparent pas pour créer des objets magiques à volonté. Les joueurs qui veulent que leur personnage soit capable de créer des objets magiques avec des chances raisonnables de réussite devraient penser à en faire un forgeron ou un maître des runes (voir Chapitre 12 "Runes et Forgerons des Runes" et Chapitre 13 "Maîtres des Runes").

Pour créer un objet magique, un sorcier doit être de niveau 3 ou mieux. Il n'est en effet possible de comprendre comment un enchantement est définitivement lié à un objet, qu'une fois acquis un certain niveau de connaissances pratiques et théoriques. Il lui faut aussi maîtriser la compétence Fabrication d'Objets Magiques. Le joueur doit tout d'abord signaler au MJ quel est l'objet qu'il veut fabriquer: la réplique d'un objet déjà existant dans le monde de Warhammer ou un artefact original. Dans tous les cas, l'objet doit relever du type de magie maîtrisé par le sorcier. Un élémentaliste n'est pas capable de construire un objet doté de pouvoirs nécromants ni un sorcier de Jade, un talisman alchimique. Le joueur et le maître de jeu doivent se mettre d'accord au cas par cas; un simple coup d'œil à la liste de sorts du personnage devrait suffire à déterminer les connaissances qu'il va pouvoir investir dans le processus de création.

Chaque objet reçoit un *Niveau de Difficulté* (ND) qui mesure la quantité de recherches nécessaire et le niveau de compétence requis pour mener à bien sa fabrication. Si le personnage insiste pour créer un objet qui correspond mal aux types de magie qu'il maîtrise, le MJ peut ajuster en conséquence le Niveau de Difficulté. Si le joueur réussit à le convaincre (par des arguments qui ne relèvent pas de la menace ou de la corruption) que l'objet est une incarnation parfaite de la personnalité, des sorts et des compétences de son personnage, une baisse d'un cran de ND peut être envisagée. Si l'objet n'a que peu de rapports

avec les connaissances du sorcier, le ND peut être remonté jusqu'à Presque Impossible (voir la *Table de Difficulté* en bas de page) ou la fabrication jugée impossible.

Recherches

Le niveau de recherches nécessaires à la fabrication d'un objet dépend à la fois de son type et de sa rareté. Le maître de jeu devrait encourager les joueurs à un jeu de rôle de qualité à ce stade du processus. Les efforts d'imagination ne feront qu'ajouter à la valeur accordée à l'objet par la suite. Fabriquer un objet magique est un processus créatif, émaillé d'obstacles et de retours en arrière; ce devrait être un exploit magique, le grand œuvre d'un magicien talentueux, pas un simple boulot que l'on peut oublier sitôt fini.

REPRODUIRE UN OBJET EXISTANT

Les objets magiques les plus "courants" sont dotés d'enchantements de base relativement simples à dupliquer si l'on est prêt à y consacrer le temps et les recherches nécessaires: armes et armures magiques, potions et amulettes, objets enchantés d'utilisation limitée et spécifique. Ce sont ces articles dont les personnages devraient le plus souvent entendre parler ou découvrir en aventure.

La plupart des sorciers peuvent étudier les objets magiques de ce type et, si nécessaire, leurs créateurs pour dupliquer leur processus de fabrication. Semblables recherches nécessitent un accès durable à de bonnes bibliothèques magiques, comme celles des écoles de sorcellerie. Il revient au maître de jeu de décider si une collection donnée renferme effectivement des informations sur un type particulier d'objet.

Un Niveau de Difficulté est associé aux recherches et à la fabrication de chaque objet magique. Le maître de jeu devrait trouver ce ND dans les listes d'objets p. 170-172. Il lui faut ensuite faire un jet dans la *Table de Difficulté* (ci-dessous) pour déterminer le temps nécessaire à la création de l'objet. Si l'objet n'est pas dans la liste fournie, il décidera d'un ND en comparant ses pouvoirs à ceux d'autres objets.

Une fois qu'une bibliothèque renfermant les ouvrages nécessaires a été trouvée, les recherches peuvent commencer. La réussite d'un test d'**Int** permet de localiser et de comprendre les informations pertinentes. Ce test peut être modifié comme le MJ le juge approprié. Une bibliothèque d'école de sorcellerie apporte toujours une chance de base de 5%, celle d'un temple 2% et une bibliothèque classique 0%. Généralement 50-75% des documents nécessaires sont rédigés en langue étrangère (Arabe, Arcane Elfe ou plus obscure encore), auquel cas le personnage doit être capable de lire cette langue ou trouver un traducteur. Ces recherches durent un minimum de 1D3 semaines (huit

TABLE DE DIFFICULTÉ

Niveau de Difficulté	Durée des Recherches	au Test Modificateur	PM/ jour
Facile	1D3 semaines	aucun	16
Moyen	1D6 semaines	-10%	24
Difficile	1D3 mois	-20%	32
Très Difficile	1D6 mois	-40%	40
Presque Impossible	2D6 mois	-60%	48

Après une série d'offenses qu'il juge impardonnables, Luc Dupont, illusionniste et dilettante, jure de se venger de son rival elfe. Pour mener à bien sa vendetta, il décide de fabriquer une arme Tueuse d'Elfe. Pour lui, un tel enchantement est Très Difficile. De fait, il finit par acquérir pou une petite fortune un exemplaire du "Journal et Pensées d'Eric le Cruel", une référence indispensable. Il étudie cet ouvrage subtil pendant tout l'hiver et décide enfin qu'il comprend le processus requis.

heures par jour, huit jours par semaine) et un maximum de 2D6 mois, suivant le ND de l'objet.

Si le personnage voyage avec les exemplaires des ouvrages nécessaires, il peut diminuer sa durée de travail quotidienne, mais le nombre d'heures total reste le même. Le sorcier aventurier typique peut certainement poursuivre ses recherches trois heures par jour s'il fait une croix sur les soirées à l'auberge. Pendant la période concernée, il doit essayer de reproduire le comportement du créateur initial de l'objet. La question se règle en jeu de rôle – le sorcier se met à ne porter que du bleu, laisse pousser sa barbe, renonce à l'alcool, apprend à lancer *Apparition de Petits Animaux*, etc. Ses compagnons risquent de trouver cette situation embarrassante, voire agaçante. À ce stade, un bon jeu de rôle peut valoir un bonus de +10% au test final de fabrication de l'objet.

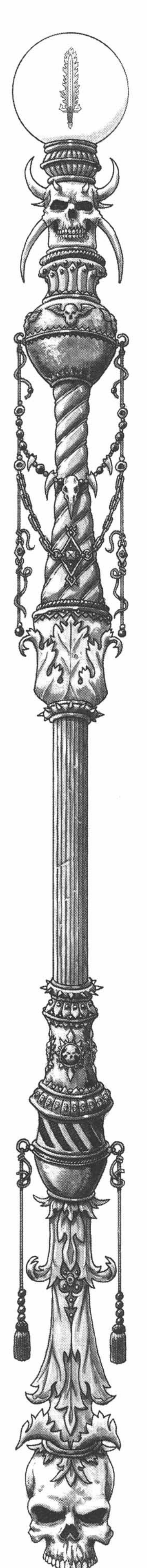
Si l'objet relève clairement d'une branche de la magie différente de celle du sorcier (un illusionniste cherche à fabriquer une arme tueuse, par exemple), le MJ peut assigner un ND aux recherches et un autre plus élevé à la fabrication elle-même. À la fin de la période d'étude, il annonce alors au joueur: "Tes recherches sont terminées et tu en conclus que fabriquer cet objet va être beaucoup plus difficile que prévu. Tu veux toujours continuer?"

INVENTER UN OBJET MAGIQUE

Tous les sorciers ne souhaitent pas reproduire les exploits passés de leurs collègues. Certains préfèrent se distinguer en créant un objet magique, unique et original. Cela peut sembler plus facile, puisqu'il devient inutile de s'insinuer dans la manière et l'esprit d'un autre sorcier, mais ça ne l'est pas.

Tout d'abord, le joueur doit donner au maître de jeu une description claire de l'objet magique qu'il compte réaliser. Celui-ci peut alors en déterminer le Niveau de Difficulté ou annoncer au joueur qu'une telle création est impossible – semblable magie n'existe peut-être pas dans le monde de Warhammer ou risque de déséquilibrer la campagne. Comme toujours, la décision du MJ est sans appel. Comparer la description fournie à celle des objets figurant dans **WJRF** ou dans ce supplément est la meilleure manière de déterminer le ND. Étant donné la difficulté inhérente à un travail original, le nouvel objet, quelle que soit sa simplicité, ne devrait jamais recevoir un ND inférieur à Difficile.

Une fois le ND déterminé, le PJ fait un test d'**Int** (modifié comme indiqué dans la *Table de Difficulté*), pour vérifier qu'il arrive bien à concevoir un moyen de créer l'objet en question. Sur une réussite, il peut commencer ses recherches qui pourront inclure l'étude des différentes méthodes utilisées pour créer des objets similaires, celle des sorts nécessaires ou même l'apprentissage éventuel des compétences techniques requises pour produire l'objet à enchanter. Cette



fois encore, la création d'un objet magique doit être une histoire complète avec ses obstacles et ses triomphes.

Si le MJ trouve que le sorcier se montre trop sûr de lui et qu'il s'attaque à quelque chose qui le dépasse, il peut annoncer au joueur une difficulté inférieure à la réalité et surprendre le prétentieux par un affreux échec. Si l'idée de base n'est pas défendable, mais que le joueur insiste pour tenter sa chance, le MJ peut fixer celle-ci à 0% ou imaginer quelque horrible destin pour le malheureux sorcier trop obstiné.

TRAVAIL COMMUN

Plusieurs sorciers peuvent collaborer aux recherches préliminaires à la fabrication d'un même objet, mais un seul d'entre eux pourra effectivement entreprendre le processus. Chaque sorcier qui rejoint l'équipe ajoute 50% au temps nécessaire initialement, mais la durée totale peut être répartie entre tous les chercheurs. Si, par exemple, quatre sorciers participent aux recherches préparatoires à la fabrication d'une Baguette de Brillance, les huit mois de recherches nécessaires deviennent vingt, mais il suffira que deux sorciers en fassent six et les deux autres quatre. En cours de recherche, il n'est plus possible d'intégrer de nouveaux enchanteurs.

Fabrication de l'Objet

Une fois les recherches menées à bien, l'objet doit être fabriqué. Deux composantes sont à prendre en compte: l'objet physique lui-même et les enchantements qu'il va recevoir. Si le sorcier a la capacité de façonner l'objet, il devrait le faire lui-même. Les compétences concernées peuvent être Joaillerie, Tailleur, Technologie, Travail de la Pierre, Travail du Bois, Travail du Métal ou n'importe quelle autre que le MJ juge appropriée.

Quand le sorcier dispose des compétences requises, il doit réussir un test de *construction* pour créer la composante physique de l'objet. S'il ne les a pas, il lui faut passer commande auprès d'un artisan. Dans ce cas, servez-vous du *Guide du Consommateur* (**WJRF**, p. 292-297) pour déterminer le prix qui lui sera demandé. Cette valeur peut être multipliée jusqu'à dix fois, si l'objet est en or ou serti de pierreries – c'est parfois nécessaire et cela donne toujours un peu de panache.

Enchanter l'objet prend 1D10+10 jours par Niveau de Difficulté. Il faut donc 2D10+20 jours pour enchanter un objet magique de ND Moyen par exemple. Pour chacun de ces jours, la dépense en PM est indiquée par la *Table de Difficulté* (page précédente). Si l'objet a été façonné par le sorcier lui-même, cette dépense peut être divisée par deux. Des réserves magiques, comme les joyaux de sort, peuvent être utilisées pour couvrir cette dépense, mais aucun PM ne peut être "mis de côté" pour le jour suivant.

Tant que l'enchantement est en cours, le sorcier doit se concentrer exclusivement sur lui. Si l'on excepte huit heures de sommeil et des pauses repas réduites au minimum, toutes les heures du jour doivent être consacrées à la méditation, au lancement de sort, etc. De plus, le processus doit être continu – le sorcier ne peut pas travailler une semaine à son enchantement et s'interrompre pour faire autre chose. S'il s'arrête ne serait-ce qu'un seul jour, l'enchantement s'évanouit et il doit tout recommencer depuis le début. À la fin du temps requis, le maître de jeu fait pour l'enchanteur un test de *contre-magie* modifié par le ND comme l'indique la *Table de Difficulté* (page précédente). Ce jet doit être secret pour que le joueur ignore si sa création fonctionne ou pas.

Une réussite du test de *contre-magie* indique que l'objet magique est fabriqué sans problème particulier. Sur un échec, le maître de jeu fait un jet dans la *Table des Objets Magiques Ratés* (p. 170) pour voir ce qui s'est produit. Certains des résultats de la Table sont immédiatement détectables et le joueur peut en être informé aussitôt. D'autres ne le sont pas et seront découverts en cours de jeu, mais le MJ rassurera le joueur en lui annonçant que l'enchantement est un succès.

Une fois ses recherches menées à terme, Luc Dupont commence à enchanter l'arme qu'il a achetée. La procédure est complexe et va l'occuper à plein temps tout le printemps et une partie de l'été. Elle est aussi épuisante, et il ne réussit à fournir le pouvoir magique requis chaque jour qu'en utilisant un Joyau de Pouvoir. Exténué mais triomphant, il achève enfin le rituel et brandit fièrement son Épée Tueuse d'Elfe.

*Le MJ fait à sa place le jet qui décide de sa réussite – une réussite improbable puisque Luc reçoit un malus de -60% à sa **FM** de 55. Il faut tout de même chiffrer la gravité de l'échec de cette entreprise téméraire. Les dés annoncent un 58, ce qui avec un score cible de -5 correspond à un échec de 63%! Luc ne réalise même pas l'inaccessibilité du but qu'il s'était fixé et – peut-être en raison de l'obsession meurtrière qui a présidé à sa création – l'arme abrite maintenant une parcelle de Chaos.*

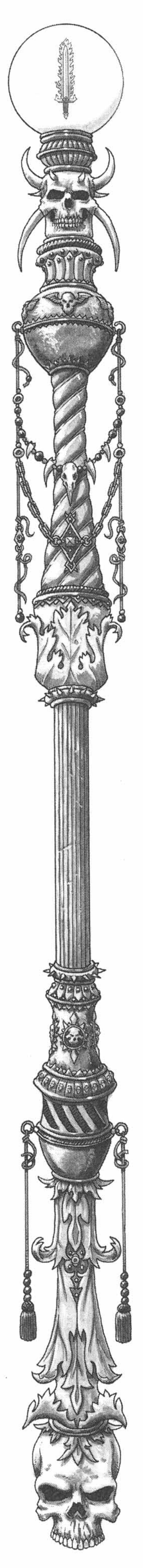
Si l'enchantement semble avoir été mené à bien, le sorcier peut choisir de conditionner la magie de l'objet à un mot ou à une phrase. Une fois mise en place, une phrase de commande ne peut plus être changée ou annulée. Sauf utilisation de celle-ci, les pouvoirs magiques de l'objet sont inactifs, mais l'objet reste bel et bien *enchanté*. Cette option confère un degré de sécurité supplémentaire et flatte les instincts dramatiques de bien des sorciers.

La mise en place des mots de commande représente tout juste une petite heure de rituel supplémentaire, sanctionnée par un test d'**Int** à +20%. En cas d'échec, une phrase subtilement différente conditionne le fonctionnement de l'objet. Celle-ci ne peut être découverte que sur réussite d'un test de **FM** d'une personne compétente en Identification des Objets Magiques après 1D6 heures de permutations diverses. Si le test est raté, cette personne ne peut plus rien apprendre sur l'objet; quelqu'un d'autre devra essayer de retrouver la phrase de commande. Un processus d'essai et d'erreur peut aussi réussir, si le maître de jeu le décide, mais cette méthode prend souvent beaucoup de temps.

La procédure d'enchantement est épuisante et quand elle s'achève, toutes les caractéristiques du sorcier sont réduites de -30/-3. Elles retrouvent leurs valeurs normales au rythme de +10/+1 par jour.

Les Articles de la Sorcellerie Impériale imposent à tout sorcier qui fabrique un nouvel objet magique de le faire enregistrer auprès de l'école de magie ou du temple de Sigmar local, ou du registre central de la capitale. Les refus d'enregistrement ou la possession d'un objet magique non enregistré sont techniquement passibles de la confiscation


RG. 01.



de l'objet, mais l'application de cette loi pose bien des problèmes, et elle est rarement invoquée.

Un sorcier qui a fabriqué un objet magique peut le reproduire encore et encore sans la moindre recherche supplémentaire. Rares pourtant sont les sorciers qui acceptent de s'enfermer dans une telle routine. Dans l'ensemble, les magiciens considèrent la duplication systématique du même objet magique comme une abominable corvée et regardent avec mépris les collègues qui s'abaissent à le faire. Cette activité peut aussi éveiller les soupçons du registre central d'Altdorf. Inonder le marché (et dans ce cas, inonder le marché signifie vendre plus d'un exemplaire du même article) d'objets identiques peut attirer l'attention des autorités, hostiles au procédé, qui n'auront aucune difficulté à révoquer sa licence.

Tout personnage qui produit trois fois ou plus le même objet risque fort de découvrir qu'il a développé des habitudes réflexes gênantes s'il décide un jour d'en créer un autre. Son esprit s'est coulé dans un moule qu'il est difficile de briser et le test de *contre-magie* pour une autre création reçoit alors un malus de -10%. Ce malus continue de s'appliquer jusqu'à ce qu'il ait exploré un champ plus large d'enchantement, en réussissant à construire trois objets magiques d'un autre type.

Table des Objets Magiques Ratés

Test de Contre-Magie Raté de	Résultat
10 ou moins	Échec. L'objet n'est pas enchanté et le sorcier le sait.
20 ou moins	Réussite apparente, mais l'objet n'a pas de pouvoirs magiques. Une réussite d'Identification des Objets Magiques indique pourtant que l'objet a les pouvoirs prévus.
30 ou moins	Les pouvoirs de l'objet sont comparables à ceux recherchés, mais différents ou défaillants sur un point crucial. Les effets exacts sont laissés à la discrétion du MJ.
40 ou moins	L'objet a des pouvoirs contraires à ceux recherchés. (Si cela ne suffit pas à les définir complètement, le MJ décidera en faveur de l'effet dramatique maximum.)
50 ou moins	L'objet a bien les pouvoirs recherchés, mais aussi des effets secondaires. (Il fait tourner le lait dans un rayon de 100 mètres, affole les chevaux, donne une teinte bleutée aux cheveux du porteur, etc.)
60 ou moins	L'objet a bien les pouvoirs recherchés, mais il est corrompu par le Chaos. Chaque fois qu'il est utilisé, ses pouvoirs risquent d'avoir un effet nuisible: l'armure magique dévie bien le coup qui lui est destiné, mais la lame déviée vient frapper un compagnon, une Pierre de Pouvoir s'épuise alors que le porteur a le plus besoin de son secours, etc.
Plus de 60	L'objet a bien les pouvoirs recherchés, mais il est fermement sous l'emprise du Chaos. Les désirs les plus inavouables du créateur l'ont imprégné et la nature exacte de la malédiction est laissée à la discrétion du MJ. Il pourrait susciter des mutations, briser des amitiés, lancer des sorts maléfiques ou même afficher une réelle personnalité.

Les Niveaux de Difficulté

Voici maintenant une liste de tous les objets magiques qui apparaissent dans cet ouvrage, dans les règles de **WJRF** et dans *Le Nouvel Apocryphe* (abrégé en **NA** dans la table) avec leurs Niveaux de Difficulté respectifs. Ce sont ces ND qui sont utilisés pour la fabrication des objets magiques concernés ou des créations originales comparables. Le maître de jeu ne doit pas hésiter à interpréter cette table – qui est un guide et non une règle – comme il l'entend.

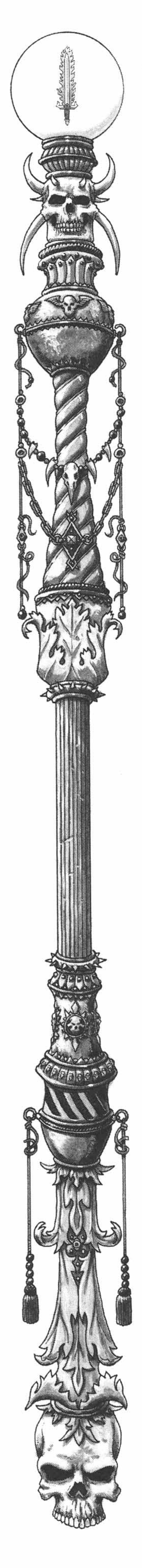
Objet	Niveau de Difficulté	Référence
Amulette d'Adamantine	D	**WJRF**, p. 183
Amulette d'Argent Vertueux	D	**WJRF**, p. 184
Amulette de Charbon	M	**WJRF**, p. 184
Amulette de Cuivre Trois-Fois-Béni	F	**WJRF**, p. 183
Amulette de Fer	M, D, T	**WJRF**, p. 184
(la difficulté dépend du niveau de protection)		
Amulette de Feu	T	p. 172
Amulette de Jade Enchanté	D	**WJRF**, p. 183
Amulette de Vigilance	M	**NA**, p. 39
Amulette d'Ordre	M	**NA**, p. 39
(ne peut être créée que par un sorcier Bon ou Loyal)		
Amulette Noire	P	p. 172
Anneau Amulette	Variable	**WJRF**, p. 184
(la difficulté dépend du type d'amulette)		
Anneau de Compréhension	P	**NA**, p. 44
Anneau de Coups	D	**NA**, p. 40
Anneau de Force Morale	F	**NA**, p. 40
Anneau de Prévention Multiple	D	**WJRF**, p. 184
Anneau de Prévention	M	**WJRF**, p. 184
Anneau de Protection	M	**WJRF**, p. 184
Anneau de Sortilège Multiple	P	**WJRF**, p. 184
Anneau de Sortilège	D	**WJRF**, p. 184
Anneau d'Elficité	D	**NA**, p. 40
(ne peut être créé que par un elfe)		
Anneau d'Énergie	D ou T	**WJRF**, p. 184
(pour D, déterminez le nombre de PM avec 1D6; pour T, avec 2D6)		
Arc de Distance	M	**NA**, p. 40
Arc de Force	D	**NA**, p. 40
Arc de Recherche	D	**NA**, p. 40
Arc d'Enchantement	T	**NA**, p. 40
Arme	*	**WJRF**, p. 184-186
Il est facile d'enchanter une arme, mais chaque capacité doit être traitée séparément, avec un temps de recherche et des jets qui lui sont propres.		
Dommages +1	M	**WJRF**, p. 185
Dommages +2	D	**WJRF**, p. 185
Dommages +3	T	**WJRF**, p. 185
Dommages +4	P	**WJRF**, p. 185

Dommages doublés	P	**WJRF**, p. 185
Gain de Caractéristique: +1/+10	D	**WJRF**, p. 185
Gain de Caractéristique: +1D3/+1D3x10	T	**WJRF**, p. 185
Vol de Caractéristique	T	**WJRF**, p. 185
Arme Chasseresse	D	**WJRF**, p. 185
Attaques Enflammées ou Réfrigérantes	T	**WJRF**, p. 185
Attaques Empoisonnées, Dégénérantes ou Dimensionnelles	T	**WJRF**, p. 185
Sommeil, Furie, Instabilité, Peur, Résistance au Feu, Vol, Confusion, Respiration Aquatique	D	**WJRF**, p. 185-186
Protection +1 à +3		comme Armure/Bouclier
Protection – 1 parade automatique gratuite	P	**WJRF**, p. 186
Animation	P	**WJRF**, p. 186
Invisibilité	T	**WJRF**, p. 186
Étouffement de Magie	F	**WJRF**, p. 186
Répulsion des Morts-Vivants, Répulsion des Démons	T	**WJRF**, p. 186
Destruction d'Arme Magique	P	**WJRF**, p. 186
Absorption de Sort	P	**WJRF**, p. 186
Force de Frappe	T	**WJRF**, p. 186
Épée du Destin	D	p. 172
Tueuse de Ver	T	p. 172
Armure Dorée	In	p. 173
Armure/Bouclier +1 PA	M	**WJRF**, p. 186
Armure/Bouclier +2 PA	D	**WJRF**, p. 186
Armure/Bouclier +3 PA	T	**WJRF**, p. 186
Baguette d'Absorption	D	**NA**, p. 40
Baguette de Corrosion	D	**NA**, p. 41
Baguette de Jade	M	**WJRF**, p. 187
Baguette de Jais	M	**WJRF**, p. 187
Baguette de Peur	M	**NA**, p. 41
Baguette de Pouvoir	T	p. 172
Baguette d'Onyx	D	**WJRF**, p. 187
Baguette Noire	D	**NA**, p. 40
(ne peut être créée que par un sorcier Mauvais ou Chaotique)		
Bâton de Damnation	P	p. 172
(ne peut être créé que par un personnage Mauvais ou Chaotique)		
Berceau du Démon	In	p. 173
Bottes d'Anti-Pistage	D	**NA**, p. 41
Bottes de Bovva	M	**WJRF**, p. 187
Bottes de Commandement	D	**WJRF**, p. 187
Bottes de Dissimulation	M	**WJRF**, p. 187
Bottes de Saut	M	**WJRF**, p. 187
Bottes de Silence	M	**NA**, p. 41
Bottes de Vitesse	M	**WJRF**, p. 187
Bourse Dentée	P	**NA**, p. 44
Buveuse de Sang	P	p. 173
Calice de Sorcellerie	In	p. 173
Cœur du Malheur	T	p. 173
Corde Enchantée	D	**WJRF**, p. 187
Corne d'Abondance	P	**NA**, p. 41
Corne de Conjuration	D	**NA**, p. 41
Corne de Licorne	In	**NA**, p. 41
Corne de Meute	T	**NA**, p. 41
Corne de Vaillance	F	**NA**, p. 41
Couronne de Sorcellerie	In	p. 173
Dague des Halfelings	P	**NA**, p. 44

Épée d'Erik	F	p. 173
Flèche au Vol Infaillible	M	**WJRF**, p. 188
Flèche de la Division	D	**NA**, p. 42
Flèche de Précision	M	**NA**, p. 42
Flèche de Puissance	F	**WJRF**, p. 188
Flèche du Destin	T	**NA**, p. 42
Flèche Exterminatrice	D	**NA**, p. 42
Flèche Vampirique	D	**NA**, p. 42
Flèche-Grappin	D	**NA**, p. 42
Gants d'Agilité	F	**NA**, p. 43
Gants d'Archer	M	**NA**, p. 43
Gants du Cobra	T	**NA**, p. 43
Griffes des Runes	In	p. 175
Harnais du Courage	P	**NA**, p. 44
Joyau de Sortilège Multiple	T	**WJRF**, 188
Joyau de Sortilège	M	**WJRF**, p. 188
Joyau d'Énergie	D ou T	**WJRF**, p. 188
(pour D, déterminez le nombre de PM avec 1D6; pour T, avec 2D6)		
Lame-Tombeau d'Arkhan	In	p. 175
Lance-Chercheuse	P	p. 175
Lanterne des Jours	P	**NA**, p. 44
Livre d'Ashur	In	p. 175
Loupe de Détection	P	**NA**, p. 44
Lyre Mélodieuse	P	**NA**, p. 44
Miroir d'Omnivision	D	**WJRF**, p. 188
Objet Enchanté	F	
(considéré comme magique, mais n'ayant pas de pouvoir particulier)		
Œil Doré de Tzeentch	M	p. 172
(ne peut être créé que par un adepte de Tzeentch)		
Pierre de l'Aube	In	**WJRF**, p. 190
Robe de Brume et de Fumée	M	**NA**, p. 43
Robe de Déguisement	M	**NA**, p. 43
Robe de Résistance au Feu	M	**NA**, p. 43
Robe d'Endurance	D	**NA**, p. 43
Robe d'Éthéralité	M	**NA**, p. 43
Robe du Linceul	M	**NA**, p. 43
Runes	Variable	**WJRF**, p. 190 et p. 228-239
Sable de Projection	P	**NA**, p. 44
Sac de Légèreté	M	**NA**, p. 43
Sac de Middenheim	D	**NA**, p. 43
Sac de Ressource	T	**NA**, p. 44
Tour Bouteille de Grimnyth le Grand	In	p. 175

ABRÉVIATIONS

F: Facile
M: Moyen
D: Difficile
T: Très Difficile
P: Presque Impossible
In: Inapplicable: voir la description de l'objet pour plus d'information



Liste des Objets Magiques

Voici de quoi enrichir la liste des objets magiques déjà décrits dans **Warhammer JRF** et d'autres suppléments.

Amulettes

Amulette de Feu

L'Amulette de Feu est un objet en cuivre décoré d'émaux jaunes et orange qui dessinent un tourbillon flamboyant. Il y a 50% de chance pour qu'un sort jeté sur le porteur d'une Amulette de Feu se trouve dissipé par celle-ci. Les sorts pour lesquels il n'existe normalement pas de résistance (*Boule de Feu*, par exemple) sont aussi concernés. L'amulette ne protège que contre le premier sort du round jeté sur le porteur; les suivants fonctionnent normalement.

Amulette Noire

L'Amulette Noire est une pierre polie couleur de nuit, gravée d'un symbole luminescent inconnu. Elle annule les dommages infligés à son porteur dans 50% des cas. Au corps à corps, les dommages concernés sont rejetés sur celui qui les a infligés, Blessure pour Blessure. Les armures n'ont aucun effet sur les dommages ainsi renvoyés.

L'Œil Doré de Tzeentch

L'Œil Doré de Tzeentch est une amulette en forme de sceptre doré. Ses circonvolutions complexes semblent se tendre et se nouer en un incessant mouvement hypnotique. L'Œil Doré affecte tous les adversaires au corps à corps de son porteur. Ces derniers doivent réussir, au début de chaque round, un test de **FM** pour combattre normalement. En cas d'échec, ils restent fascinés par l'amulette et sont considérés comme des cibles *inertes*. Cet effet dure jusqu'à la réussite d'un des tests de **FM**.

Cet objet n'est utilisé que par les sectateurs de Tzeentch. Chaque mois en sa possession se traduit par une chance de mutation chaotique de 50%. Le MJ devrait faire ce jet en secret au début de chaque mois et utiliser, le cas échéant, la table donnée dans *La Campagne Impériale*, p. 50 ou **WJRF**, p. 221. Il pourra ensuite décrire le développement progressif de la mutation en cours de mois. Si le personnage abandonne le sceptre dans les huit jours, la mutation finit par s'atrophier et disparaître; sinon, elle se développe pleinement, même si l'amulette est rejetée ou détruite.

Armes

Épée du Destin

Ce type d'armes – généralement une épée mais pas toujours – est destiné à assurer la perte d'un unique individu. Quelques gouttes de sang de la cible sont d'ailleurs nécessaires pour tremper la lame avant l'enchantement final. Quand celui-ci est achevé, l'arme reçoit un +20 *pour toucher* et doit être considérée comme une arme *chasseresse* quand elle frappe sa cible désignée. Contre tout autre ennemi, c'est juste une arme *enchantée*.

Tueuse de Ver

Certaines armes sont forgées spécifiquement pour combattre des bêtes magiques. Elles ont le pouvoir d'ignorer les défenses naturelles de la créature concernée. Les plus connues de ces armes sont les Tueuses de Ver qui pénètrent sans effort les écailles des dragons, vouivres et autres jabberwocks. L'armure du monstre ne compte pas et son Endurance est réduite de moitié.

Armure

Pour les armures magiques, il existe des règles dans **WJRF**, p. 186 et *Le Nouvel Apocryphe* traite ce sujet plus complètement p. 48-52.

Baguettes

Baguette de Pouvoir

Une Baguette de Pouvoir fonctionne un peu comme un joyau de pouvoir mais sa forme est celle d'une baguette de bois incrustée de rubis et jais. À la différence d'un joyau de sort, ses sorts ne sont utilisables que par un magicien particulier. Pour mettre en réserve un sort, le sorcier le lance en se concentrant sur la baguette qu'il doit tenir à la main. Elle peut ainsi emmagasiner jusqu'à trois sorts qui pourront être utilisés dans le futur *par le même sorcier* sans dépense de PM. La baguette ne peut être activée que par la personne qui y a logé des sorts.

Un sort placé dans la baguette risque de s'évanouir avec le temps. Quand le sorcier l'utilise, lancez 1D100; si le résultat est inférieur au nombre de jours écoulés depuis la mise en réserve, le sort s'est évaporé et rien ne se passe.

Bâton de Damnation

Cet objet n'est utilisé que par les nécromants. C'est un bâton de la taille d'un homme, en ivoire noir, finement sculpté de scènes macabres: crânes, ossements, tortures, etc. Il peut suractiver toutes les créatures mort-vivantes dans les 72 mètres: leur Mouvement est doublé et elles bénéficient d'une Attaque supplémentaire. Au début de chaque round, un jet de 1D6 permet de déterminer si le pouvoir est encore disponible. Sur un 1 ou un 2, il est épuisé et le nécromant doit attendre 24 heures avant d'être en mesure de l'activer de nouveau.

Si un non nécromant détient ce bâton pendant plus de huit jours, il acquiert 1D6 Points de Folie et une Infirmité choisie au hasard (**WJRF**, p. 138-139).

Joyaux

Le Cœur du Malheur

Le Cœur du Malheur est un énorme rubis en forme de cœur, animé d'un battement régulier. À la mort de son porteur, il explose en un millier d'éclats et tue tous ceux qui sont à proximité. Il est porté par les nobles importants qui espèrent ainsi dissuader les assassins et, parfois, par les agents d'une mission suicide. Quand le

Cœur explose, tous les personnages qui se trouvent dans un rayon égal au score de Blessures du porteur, en mètres, encaissent un coup automatique d'une Force égale à celle du porteur plus 1D6. Les armures protègent normalement.

Objets Magiques Uniques

Ces objets sont des raretés et ils n'existent qu'en un seul exemplaire dans le monde de Warhammer. Ce sont donc des sujets de légende ou de quête idéaux.

L'Armure Dorée

Cette armure complète a été donnée par les elfes à Magnus le Pieu, après la grande guerre contre le Chaos. Les armes qui cherchent à frapper son porteur sont repoussées par une étrange force magique. L'armure confère au porteur +1 point de PA partout, et l'ennemi qui prétend lui porter un coup ne peut le faire qu'après la réussite d'un test de F. L'attaque est perdue en cas d'échec. L'Armure Dorée est actuellement conservée dans le trésor impérial et n'est portée qu'en de rares occasions par l'Empereur ou son champion.

Le Berceau du Démon

Cet objet semble être une sorte de puzzle en trois dimensions: un cristal bleu entouré d'un entrelacs complexe de pièces de bois, gravées d'étranges symboles et liées ensemble par des cordelettes noires. Le cristal est constitué de plusieurs pièces emboîtées pouvant être séparées et déplacées le long des cordes et des pièces de bois. C'est en fait un piège à démons. Quand le cristal est assemblé au milieu des cordes et des pièces de bois, et qu'il est encore vide, le premier démon qui s'approche à moins de 12 mètres du Berceau doit réussir un test de **FM** à -50 (avec un minimum de 10%) pour ne pas disparaître à l'intérieur du cristal. Il lui est alors impossible de trouver un chemin qui lui permette de sortir du labyrinthe entourant la gemme. Le Berceau du Démon ne peut retenir qu'un seul démon à la fois. Il perd d'ailleurs son pouvoir attractif quand il est déjà occupé. Si les pièces du cristal sont ensuite désemboîtées, le démon est libéré. Il peut se montrer furieux et attaquer le porteur du Berceau, ou reconnaissant, offrant alors de lui rendre un service avant de réintégrer son Chaos originel.

Buveuse de Sang

Buveuse de Sang est une épée large forgée dans le sang des vampires par un groupe de sorciers maléfiques. Capable de drainer la vie, elle inflige les dégâts normaux d'une épée large, mais chaque coup porté infligeant au moins 1 point de Blessures s'accompagne de la perte de 1 point de Force. La victime meurt quand sa Force tombe à 0. Si elle survit à la rencontre, elle récupère les points perdus au rythme de 1 point par jour.

Buveuse de Sang est une épée d'apparence normale, hormis l'éclat rouge de son acier. Sa localisation actuelle est inconnue, comme les raisons qui ont motivé son enchantement.

Calice de Sorcellerie

Le Calice de Sorcellerie bouillonne d'énergies qu'un sorcier peut utiliser pour lancer ses sorts. Mais semblable pouvoir a un prix: le Calice se régénère régulièrement en puisant dans l'énergie du sorcier.

C'est une coupe d'argent dénuée d'ornements. Pour l'utiliser, le sorcier la remplit d'eau qui se met aussitôt à bouillonner et à fumer. Ce n'est qu'une apparence puisque sa température et celle de la coupe ne changent pas.

Le sorcier qui tient alors le Calice peut lancer un sort chaque round sans dépenser de PM. Les composants sont jetés dans l'eau bouillonnante et se dissolvent au moment où le sort est lancé. Chaque utilisation s'accompagne d'un jet de 1D6. Sur un 6, le sorcier perd 1D6 points de Blessures au profit du Calice qui se recharge. Aucun modificateur de Chance ne peut influer sur ce jet. Renverser le contenu du Calice, c'est lui faire perdre tout pouvoir jusqu'à ce qu'il soit de nouveau rempli.

Il circule divers rapports sur des possesseurs de Calice ayant essayé de le remplir de sang pour accroître ses pouvoirs. La plupart des érudits sérieux n'y voient que des contes d'horreur fantastiques.

Couronne de Sorcellerie

C'est une antique relique qui appartenait autrefois au Seigneur Liche Nagash. On prétend que ceux qui la ceignent sont assaillis par les noires pensées de Nagash. Dès qu'elle est portée plus de cinq minutes, la couronne s'enracine dans le crâne de son détenteur. Elle ne peut alors plus être retirée que sur une réussite de Chirurgie (même jet que pour "Traitement d'une Blessure Grave") ou en tuant la victime.

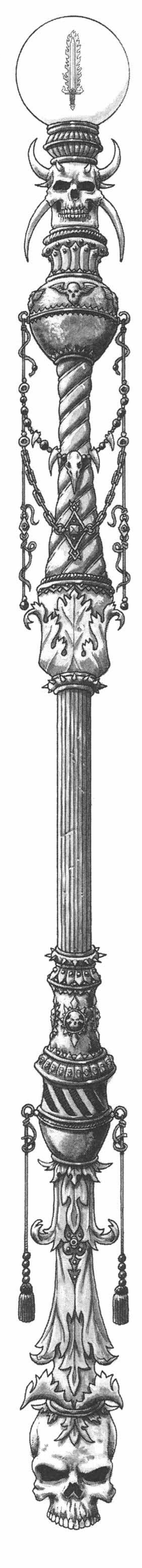
La Couronne de Sorcellerie permet à son porteur de jeter n'importe quel sort de nécromancie, qu'il soit ou non un enchanteur. Aucun composant ou dépense de PM n'est nécessaire. Chaque utilisation lui impose un test de **FM**. Sur un échec, le personnage, assailli par les noires pensées du Seigneur Liche, ne peut plus rien faire jusqu'au round suivant (il devient une cible *inerte*). Sur un 96-00, il tombe complètement sous leur emprise et se met en route pour le Pays des Morts, loin au sud des Badlands, à la recherche d'autres noirs savoirs. Si on essaye de le retenir, il est pris de *Frénésie* et ne peut être arrêté qu'en le séparant de sa couronne.

L'Épée d'Erik

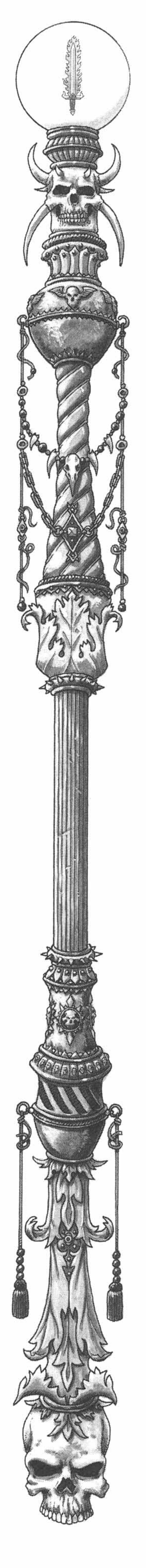
Cette arme a été faite spécialement pour Erik l'Ivrogne, un célèbre mercenaire de Norsca. Il avait, sans prendre la peine de dessoûler, commandé une épée à un sorcier, une épée qui "couperait les trucs comme du beurre". Le sorcier suivit scrupuleusement cet ordre, et si l'arme reçoit un -3 aux dommages contre les cibles normales, elle s'enfonce dans tous les produits laitiers avec l'efficacité d'un fil à couper le beurre. Ce remarquable enchanteur a, par la suite, été retrouvé noyé dans une cuve de yogourt.

Les Griffes des Runes

Après que l'armée alliée des hommes et des nains eut arrêté l'invasion orque à la Bataille de la Passe du Feu




How to develop your personality with Chao$
DAEMONOLOGY made Easy
Me, and Necromancy a practical handbook for self-instruction
R.G. 01.



Noir et ainsi sauvé le royaume nain de la destruction, le Roi Kurgan Main-de-Fer avait voulu montrer sa gratitude par un don d'épées magiques à l'Empire. Il avait commandé au grand forgeron des runes, Alaric le Fou, des épées des runes, une pour chacun des douze chefs de l'armée de Sigmar. Les lames avaient mis bien des années à sortir des ateliers d'Alaric et quand la dernière fut enfin achevée, Sigmar était depuis longtemps parti à l'est et les chefs qui avaient combattu dans la Passe du Feu Noir n'étaient plus.

Les Griffes des Runes furent donc remises à l'Empereur régnant qui les distribua aux Grands Électeurs. Depuis cette époque, ces lames ont servi de génération en génération les comtes de l'Empire. Il y a maintenant moins d'Électeurs qu'il n'y avait de chefs dans l'armée de Sigmar, et les deux Griffes des Runes surnuméraires reposent généralement à Altdorf dans le trésor impérial. Il est pourtant arrivé qu'elles soient brandies par de puissants héros quand l'urgence était extrême.

Un personnage armé d'une Griffe des Runes fait normalement son jet d'attaque, mais les armures (même magiques) n'offrent aucune protection et les dommages ne sont pas plus réduits par l'Endurance de la cible. Les mort-vivants frappés par une Griffe des Runes subissent double dommages.

La Lame-Tombeau d'Arkhan

C'est une épée noire, gravée de runes enchantées par le puissant nécromant Arkhan le Noir. Elle capture les âmes de ses victimes et place leurs enveloppes désertées sous la coupe de son porteur. Quand un personnage est tué par la Lame-Tombeau, il doit faire un test de **FM**. Une réussite indique qu'il meurt normalement. En cas d'échec, sa chair s'évapore instantanément et le squelette s'anime pour se mettre au service du porteur. L'âme condamnée ne peut être sauvée d'une éternelle damnation que par le sort *Destruction des Mort-Vivants* d'un clerc de Mórr. La Lame-Tombeau ne peut être utilisée sans risque que par un nécromant, un vampire ou une liche. Tout autre porteur a 50% de chance par jour de contracter la *putréfactose* (voir **WJRF**, p. 83).

La Lance-Chercheuse

Cette lance à hampe noire et tête d'argent est gravée de motifs sinueux. Elle cherche un ennemi dûment désigné par son nom jusqu'à 150 mètres, esquivant tous les obstacles pour se planter dans la poitrine et lui infliger des dégâts normaux. Le lanceur doit prononcer le nom complet de la personne à atteindre, mais n'a pas à faire de test de **CT**. S'il se trompe en énonçant le nom de sa cible (par exemple en l'appelant Willi quand son véritable prénom est Wilhelm) ou s'il en omet une partie (comme son titre) la lance revient vers lui et l'attaque.

Le Livre d'Ashur

Le Livre d'Ashur est censé compiler la connaissance de tous les sorts du monde. Perdu et découvert bien des fois, le Livre finit toujours par réapparaître dans les mains de ceux qui peuvent être corrompus par les connaissances qu'il contient. C'est un énorme volume noir, relié en peau d'hommes-bêtes et rédigé en Langue Hermétique – Magikane. Le texte se présente comme un simple traité de magie, mais il renferme des allusions subtiles et persistantes sur les liens intimes qu'entretiennent Chaos et magie. La complète maîtrise de la sorcellerie ne peut être enseignée que par les dieux du Chaos, telle est la philosophie sous-jacente.

Un sorcier en possession du Livre d'Ashur peut utiliser n'importe quel sort, tant qu'il n'excède pas son niveau de plus d'un cran, sans avoir besoin du moindre composant. Chaque fois que le Livre est ainsi utilisé, le sorcier risque de tomber sous son influence et doit faire un test de **FM**. Rien ne se produit sur une réussite. En cas d'échec, le sorcier reçoit aussitôt 1D6 Points de Folie et se trouve saisi du désir irrépressible de visiter les Terres Incultes du Nord. À moins qu'il n'en soit empêché par la force, il commence son pèlerinage vers le Chaos dès le lendemain matin sans en parler à personne. La compulsion ne peut être brisée qu'en enfermant le sorcier sans contact possible avec le Livre d'Ashur. Dans ce cas, la victime fait tout son possible pour s'échapper et reprendre son périple vers le nord. Si elle en revient jamais, ce sera en tant que PNJ.

Tour Bouteille de Grimnyth le Grand

Cet objet est cité dans nombre de grimoires comme l'exemple suprême de la magie, mais nul ne sait où il se trouve et beaucoup d'érudits doutent de son existence. Il n'a jamais été enregistré à Altdorf, mais il est mentionné dans au moins trois contes populaires et une ballade assez leste.

Il a la forme d'une ravissante bouteille de cristal bleu. Malgré ses contours gracieux, il paraît incassable. Le goulot est scellé et six anneaux de cuivre l'enserrent. Ils sont parfaitement ajustés et doivent être tirés avec régularité pour quitter leur support. Passer l'un de ces anneaux à son doigt permet de se retrouver soudainement dans une pièce ronde, celle d'une tour aux murs de cristal bleu. La personne qui fait ce geste ne comprend pas forcément tout de suite qu'elle est maintenant à l'intérieur de la bouteille.

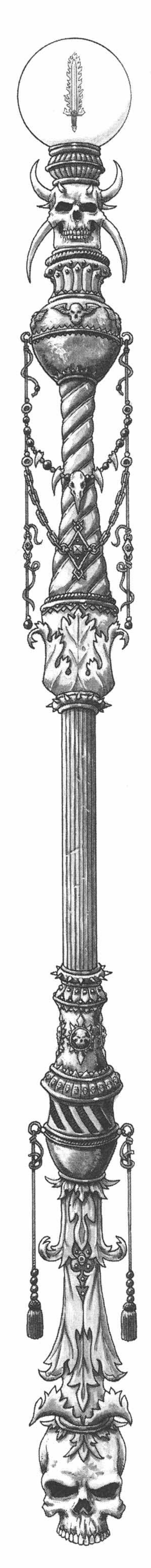
Les visiteurs de la bouteille sont immunisés contre tout dommage – elle peut être secouée, jetée au plus profond de l'océan, dans un feu, etc., sans que ses occupants ressentent quoi que ce soit. Ils n'ont malheureusement aucun moyen de savoir ce qui se passe à l'extérieur.

La Tour comporte cinq pièces reliées par un escalier central en colimaçon. Un occupant de la Tour reste à l'intérieur tant qu'il n'ôte pas son anneau. Quand il l'enlève, il se retrouve à proximité de la bouteille, l'anneau à la main ou, si ce n'est pas possible, de retour à sa place sur le goulot.

Voici une description des cinq étages de la Tour :

Entrée: C'est une grande pièce circulaire avec quatre lits pliants près de la paroi, une table et quelques chaises. L'escalier se trouve au centre les lieux comme à tous les étages. C'est en fait une salle de garde dans laquelle apparaissent ceux qui passent à leur doigt un des anneaux.

Étage inférieur: Cet étage se trouve sous l'entrée. C'est une salle utilisée pour entreposer toute une collection de coffres, malles, caisses, crocodiles empaillés, chevaux à bascule, etc. Ce capharnaüm semble être là depuis des



années. Une exploration de ces années de rebut pourrait cependant entraîner des découvertes intéressantes. On prétend que le contenu de la salle change subtilement entre chaque visite.

Premier étage: Les appartements du sorcier se situent audessus de l'entrée. Ils sont luxueusement meublés, tapis et tapisseries d'Arabie, sofas profonds, lits à baldaquins, etc. Une partie de la pièce est séparée du reste par des cloisons et renferme les toilettes. Celles-ci semblent surplomber, par quelque étrange portail magique, les Terres Incultes du Nord. Il ne s'agit peut-être que d'une obscure plaisanterie de Grimnyth, mais les résidents de la Tour feraient sans doute bien de garder le couvercle des toilettes fermé quand ils ne les utilisent pas.

Deuxième étage: Cet étage est une bibliothèque. Les murs sont couverts d'étagères du sol au plafond et la collection comporte certains des grimoires de magie les plus intéressants et les plus rares du Vieux Monde, de même qu'un riche échantillonnage de traités historiques, ethnographiques, romans, recueils de poésie et pièces de théâtre. Les étagères supérieures sont accessibles à partir d'une échelle coulissante montée sur rails.

Troisième étage: C'était le laboratoire alchimique de Grimnyth. Il contient une collection fantastique de composants, d'équipements et d'ouvrages alchimiques. Au centre de la pièce, un piédestal supporte un orbe de cristal. Il permettait de voir ce qui se passait à l'extérieur de la bouteille, mais le secret de son utilisation a disparu avec Grimnyth. Ce dernier détenait peut-être un autre des anneaux et, un jour, il réapparaîtra, lui ou son héritier, pour reprendre possession de la Tour Bouteille.

Note au MJ: Cette bouteille est un artefact extrêmement puissant, tout à fait capable, entre les mains de joueurs entreprenants, de saboter votre campagne. Elle permet, par exemple, d'introduire ou de faire sortir bon nombre de personnes d'un château ou d'une prison (en la passant à travers les barreaux et en mettant un des anneaux), de dormir tranquillement dans les pires endroits, etc. D'un autre côté, elle peut receler nombre de curiosités. Les personnages pourraient, malheureusement, libérer un démon à l'intérieur qui les chasserait d'étage en étage; Grimnyth pourrait revenir et piquer une colère contre les intrus; la bouteille pourrait être trouvée par un nécromant maléfique alors que les personnages sont à l'intérieur ou par les personnages en pleine nature avec un seul anneau autour du goulot (puisque d'autres locataires occupent déjà l'intérieur). Les possibilités sont innombrables.

Potions

Les potions sont un sujet d'expérience très prisé des sorciers. Certains essais sont tenus secrets, d'autres font l'objet de rapports dans les publications spécialisées. Ces comptes-rendus de recherche constituent pour les sorciers de moindre rang une excellent moyen de gagner le respect de leurs aînés – ou de se ridiculiser publiquement en cas d'erreur (potions inopérantes ou aux d'effets imprévus). Sauf indications contraires, les effets des potions durent 10-60 minutes (1D6x10) et le maître de jeu devrait faire ce jet en secret. Le catalogue de potions qui suit vient s'ajouter à celui qui figure dans **WJRF**, p. 189. Il est extrait du célèbre *Lyvre des Recettes de Potyons* de Karl Gruber et la plupart des bouilleurs de potions en ont donc entendu parler.

Potion d'Amitié

La Sociabilité de celui qui boit cette potion est doublée tant que durent ses effets, avec un score maximum de 99.

Faire mijoter toute la nuit, dans leur jus et à feu doux, les cœurs de deux oisillons de hiboux géants pris au nid, et remuer constamment. Jeter le sort de niveau 4 *Force Spirituelle* deux fois en début de cuisson et deux fois à la fin.

Potion de l'Amphibie

Celui qui boit cette potion devient capable de respirer, de nager à son Mouvement normal, de combattre, de jeter des sorts et de parler sous l'eau. Il lui est toujours possible de respirer de l'air s'il le souhaite. Cette potion agit pendant douze heures.

Faire réduire à feu doux un œuf de dragon-tortue et un saumon dans un litre d'eau de mer en remuant de temps à autre avec un os de baleine jusqu'à ce que la préparation colle à la cuillère. Cela prend généralement neuf heures. En cours de cuisson, jeter onze fois le sort élémentaire de niveau 1 *Respiration Aquatique* sur la préparation.

Potion d'Attention

La potion accroît l'Initiative du sujet de +30 en ce qui concerne les tests d'*observation*, de *réaction* et de *recherche*. Tant que durent ses effets, celui qui l'a absorbée se montre alerte et attentif à tout ce qui l'entoure.

Les ingrédients de cette potion sont les yeux et les oreilles d'un lièvre, un miroir réduit en poudre, une branche de menthe et un bouquet de violettes. Ces ingrédients doivent mijoter à feu doux dans de l'eau pendant cinq heures et le sort de magie mineure *Œil de Faucon* être lancé six fois sur le bouillon. Certains sorciers prétendent avoir réussi cette potion sans adjonction de menthe qui ne servirait, d'après eux, qu'à améliorer le goût.

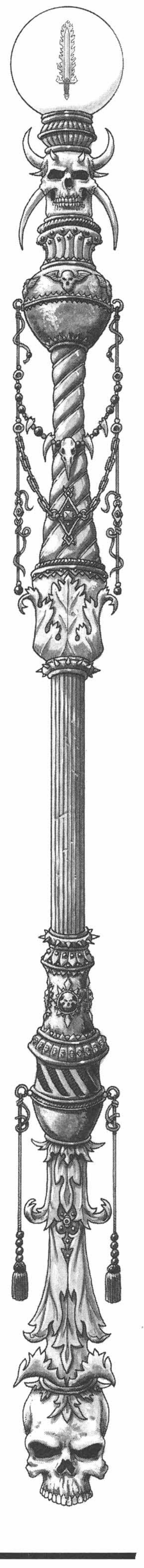
Potion de Beauté

Celui qui boit cette potion devient notablement plus attractif. Il est d'ailleurs si séduisant qu'il en devient méconnaissable. La potion peut à ce titre servir de déguisement. Tant que durent ses effets, les tests de Sociabilité du sujet reçoivent un bonus de +20 pour les membres de la même race et de +10 pour ceux des autres races civilisées.

Prendre des quantités égales d'épices, miel et pétales de rose et les faire mijoter à feu doux dans le sang d'un Pégase, pendant six heures sous le ciel. La cuisson doit s'arrêter précisément au lever du soleil. Le sort d'illusionniste de niveau 1 *Apparence Illusoire* doit être jeté six fois sur la préparation.

Potion du Bonheur

Celui qui boit cette potion devient immédiatement joyeux et serviable. Son **Int** et sa **FM** sont réduites de 20 et sa **Soc** s'accroît de 30. Il doit faire un jet de **FM** affecté de ce



malus à chaque suggestion qui lui est faite et l'accepter de bonne grâce en cas d'échec. Cette potion est bien pratique quand il s'agit d'assurer la docilité des victimes de kidnapping ou de faire accepter une idée stupide.

Faire cuire à gros bouillon la cervelle d'un chaman orque préalablement broyée avec un maillet de marbre dans du lait d'ânesse pendant six heures et demie. Jeter par deux fois le sort de niveau 2 *Haine Magique* et le sort de niveau 4 *Changement d'Allégeance* sur la préparation bouillonnante.

Potion de Bravoure

Cette potion accroît le Calme de son consommateur de +30 tant que durent ses effets.

Faire mijoter pendant cinq heures le cœur et les pattes d'un loup et la chair d'un concombre, dans le sang d'un lion en remuant avec une baguette de verre. Au cours de la préparation, jeter le sort de niveau 3 *Peur Magique* trois fois. Puis filtrer soigneusement et laisser refroidir pendant une heure. Amener alors le bouillon à ébullition tout en jetant le sort de niveau 2 *Ralliement Magique* et le sort de niveau 4 *Force Spirituelle*.

Potion de Bruit

Celui qui boit cette potion devient extrêmement bruyant – ses pas sont fracassants, chacune de ses paroles ressemble à un hurlement, et ainsi de suite avec chaque bruit qu'il peut émettre.

Faire réduire un ragoût d'oreilles de troll au sang de sanglier pendant trois heures et y jeter le sort élémentaire de niveau 2 *Coup de Tonnerre* par cinq fois et par deux fois celui de magie mineure *Sons*. Filtrer la préparation au travers d'un contrat de cession d'actions de la Bourse de Marienburg.

Potion de Camouflage

Cette potion permet à celui qui la consomme de ne pas être vu. Tant que durent ses effets, il bénéficie des avantages de la compétence Camouflage Rural ou Camouflage Urbain, suivant qu'il se trouve à la campagne ou à la ville.

Faire mijoter dans leur jus une queue de lapin et deux sangsues caméléons. Lancer par deux fois sur la préparation le sort d'illusionniste de niveau 1 *Apparence Illusoire*.

Potion de Chance

Celui qui boit cette potion bénéficie des effets de la compétence Chance (**WJRF**, p. 48) jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil.

Faire mijoter à feu doux et dans un récipient en bois un trèfle à quatre feuilles, une queue de chat noir et une patte de lapin dans du sang de dragon pendant sept heures. Remuer constamment avec une baguette de jais et jeter par trois fois le sort de niveau 2 *Chance* sur la mixture bouillonnante.

Potion du Chaos

Celui qui boit cette potion subit aussitôt une foule de mutations chaotiques temporaires. Ces mutations ne sont pas des illusions, mais elles s'évanouissent dès que la potion cesse d'agir. (Les effets psychologiques sont, en revanche, permanents: 1D3 Points de Folie viennent sanctionner cette terrible épreuve.) Les répurgateurs considèrent la détention de cette potion comme une preuve d'allégeance au Chaos.

Prendre les yeux d'un jabberwock et les faire mijoter dans le sang d'une chimère. Ajouter la chevelure d'un homme-bête du Chaos. Remuer avec le doigt d'un sorcier du Chaos mort-vivant. Lancer le sort de démonologie de niveau 2 *Invocation de l'Énergie Démonique* sur cette potion qui doit encre réduire dix-sept heures, ou jusqu'à prendre une couleur verte éclatante.

Potion de Charisme

C'est la version améliorée de la Potion de Charme. Tant que durent ses effets, celui qui la boit développe un charisme et une attraction intense. Tous ses tests de Sociabilité se font à +30. Tous ceux qui le voient doivent réussir un test de **Cl** pour ne pas être fasciné par son ascendance – ceux qui le ratent font tout leur possible pour attirer son attention.

Prendre la queue de six chiots, un œuf entier de dragon-tortue et une tranche de langue de dragon et les faire mijoter dans un mélange de sang de chaton et de sang de dragon pendant quatre heures en remuant avec une rémige d'aigle. Au cours de la cuisson, lancer quatre fois le sort de niveau 4 *Changement d'Allégeance* et six fois le sort d'illusionniste niveau 2 *Palimpseste*.

Potion de Charme

Celui qui boit cette potion acquiert temporairement la compétence Charisme (**WJRF**, p. 48) soit un bonus de +10 aux tests de Sociabilité et un meilleur contact avec les gens en général.

Faire mijoter la queue de deux chiots et la coquille d'un œuf de dragon-tortue dans du sang de chaton pendant deux heures. Remuer sans cesse avec une plume de paon et jeter par deux fois le sort de niveau 4 *Changement d'Allégeance* et trois fois le sort d'illusionniste niveau 1 *Désorientation de l'Ennemi*.

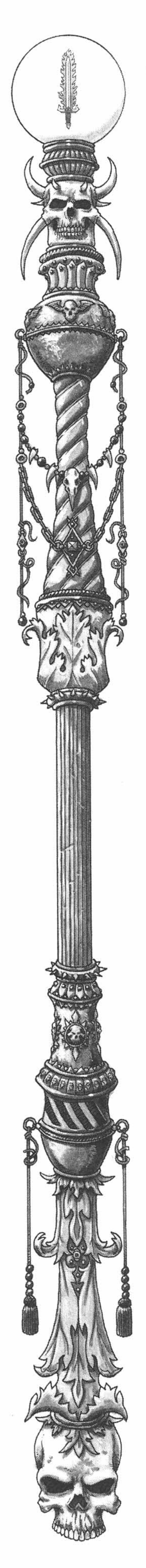
Potion de Commandement

Celui qui boit cette potion devient temporairement un grand stratège et un meneur d'homme – il bénéficie de toutes les compétences d'un Capitaine Mercenaire (**WJRF**, p. 97) et d'un bonus de +20 en Sociabilité et Commandement. La potion lui donne toute l'apparence d'un héros légendaire, tel Sigmar ou Magnus le Pieu, mais ses effets ne durent guère: 3D6 minutes seulement.

Plonger les cœurs d'un lion et d'un loup et des raisins dans un mélange de sang de soldat et d'eau puisée à la fontaine d'un temple. Faire bouillir pendant dix-neuf heures et jeter sur la préparation les sorts de niveau 2 *Aura de Protection, Ralliement Magique, Zone de Fermeté* et le sort de niveau 4 *Force Spirituelle*. Mélanger régulièrement avec une épée qui a tué sur le champ de bataille.

Potion de Compétence

Celui qui boit cette potion bénéficie d'un +40 à tous les tests de *construction* et d'un +20 à ses tests de **Dex** jusqu'à ce qu'elle cesse de faire effet.



Broyer finement la mèche de cheveux d'un nain et la chaussure d'un artisan. Verser dans un chaudron avec le sang d'un castor et faire bouillir pendant cinq heures. Remuer toutes les heures avec une plume de hibou blanche et jeter chaque fois le sort de magie mineure *Main Leste.*

Potion de Couardise

Celui qui a bu cette potion est, tant que durent ses effets, soumis à la *peur* et son score de **Cl** est réduit de 20. La victime a peur de tout et doit faire des tests de **Cl** à chaque changement de situation.

Prendre une oreille d'âne et l'aile d'un jabberwock et les faire bouillir dans du sang de souris pendant dix heures en remuant avec une mâchoire d'âne. En cours de cuisson, jeter trois fois les sorts de niveau 3 *Fuite* et *Peur Magique* sur la préparation.

Potion de Cracheur de Feu

Celui qui boit cette potion peut cracher du feu tel un dragon, mais une fois seulement. Le souffle a la forme d'un cône de 24 mètres de long et 8 mètres de diamètre à son extrémité la plus large. Toutes les cibles comprises dans son volume subissent automatiquement 2D6 points de Blessures (avec une Force effective de 7). Voir **WJRF**, p. 236 pour plus de détails sur les effets des souffles de dragon.

Prendre le gésier d'un dragon cracheur de feu et le laisser frire dans de l'huile soufrée pendant 24 heures. Toutes les heures, jeter le sort de niveau 1 *Boule de Feu* sur la préparation. Conserver la potion dans un récipient de pierre et ne jamais l'exposer à la lumière sous peine d'explosion.

Potion de Croissance

Celui qui boit cette potion grandit jusqu'à atteindre le double de sa taille normale. Cette crise de croissance dure 1D3 minutes. Elle est extrêmement douloureuse, mais n'inflige aucun dommage. La Force est accrue de 50% (arrondie à l'entier inférieur) tant que durent les effets de la potion, mais le score de Force ne peut excéder 10. Les vêtements, armes et autres objets inanimés portés par le sujet ne grandissent pas avec lui. Quand la potion cesse d'agir, le personnage reprend sa taille normale en 1D6 minutes.

Faire bouillir toute la nuit un crâne d'ogre rat réduit en poudre et divers champignons dans du sang de géant. Remuer avec le doigt d'un ogre. Lancer sur la préparation le sort druidique de niveau 2 *Métamorphose* et le sort d'illusionnisme de niveau 1 *Apparence Illusoire.*

Potion de Danse

Celui qui boit cette potion se met aussitôt à danser et continue jusqu'à épuisement ou à la fin des effets. Pendant ce temps, il ne peut rien faire d'autre que danser – il ne peut combattre, jeter des sorts ou parler à quelqu'un d'autre qu'un éventuel partenaire de danse. Peu importe qu'il sache ou pas danser. S'il est compétent en la matière, ses pas reflètent le fait, sinon il sautille vigoureusement d'un pied sur l'autre.

Faire mijoter à feu doux une rose rouge et quatre papillons de différentes couleurs dans du sang de pégase. Remuer pendant quatre heures avec un chausson de danse rose et jeter en cours de cuisson deux fois le sort de niveau 2 *Frénésie Magique* sur la préparation.

Potion de Dissension

Celui qui boit cette potion est pris d'*animosité* (**WJRF**, p. 67) envers la première personne ou chose qu'il voit ensuite. Il existe aussi des recettes qui provoquent une *animosité* envers une race ou une espèce spécifique.

Prendre des yeux d'espèces ennemies (chats et chiens, nains et elfes, orques et peu importe) et les faire bouillir dans du sang de chien pendant sept heures en remuant avec une baguette d'étain. En cours de cuisson, lire à voix haute des textes violemment contradictoires et jeter six fois le sort de niveau 1 *Animosité Magique* sur le bouillon.

Potion de l'Éclaireur

Celui qui boit cette potion se met à luire doucement, éclairant ce qui l'entoure avec l'efficacité d'une lanterne. Les effets de cette potion durent une heure et il n'est pas possible de les interrompre. L'Éclaireur peut cependant être recouvert d'une cape ou d'une couverture.

Faire mijoter un ver solaire dans son jus avec une pincée de charbon en poudre et de limaille de cuivre pendant vingt-quatre heures un jour de pleine lune. La lumière du soleil et de la lune doit éclairer sans obstacle le chaudron. Les effets de la potion sont amoindris si le ciel est nuageux. À chaque demi-heure de cuisson, remuer la préparation avec une cuillère d'or et lui jeter le sort de magie mineure *Luminescence.*

Potion d'Écoute

Celui qui boit cette potion bénéficie de tous les avantages de la compétence Acuité Auditive tant que durent ses effets.

Faire mijoter à feu doux les oreilles de deux lièvres pendant deux heures sur un feu de camp. Remuer constamment avec une baguette d'ivoire et jeter six fois le sort de magie mineure *Sons.*

Potion d'Endurance

Celui qui boit cette potion gagne un bonus de 2 à son Endurance tant que ses effets agissent.

Broyer finement les ongles de deux nains ou d'un ogre et la chitine du thorax d'une araignée géante en veillant à éliminer, le cas échéant, toute trace de venin. Faire infuser ces poudres dans un litre de sang d'ogre et réduire à feu doux pendant sept heures. Jeter chaque heure sur la préparation le sort de niveau 2 *Aura de Protection.*

Potion d'Empathie

Celui qui boit cette potion devient capable de ressentir les émotions de toute personne de sa propre espèce qu'il peut observer durablement les yeux dans les yeux.

Faire bouillir deux colombes et le cœur d'un Pégase à grand feu pendant trois heures sept nuits d'affilée. Chaque nuit, jeter deux fois le sort de niveau 4 *Changement d'Allégeance* sur la préparation. Celle-ci ne doit jamais être remuée ni filtrée et doit toujours refroidir naturellement. Conserver la potion dans une fiole de verre opaque et ne jamais l'exposer à la lumière.

Potion du Flotteur

Celui qui boit cette potion se met à flotter. Il quitte le sol et s'immobilise doucement à trois mètres de hauteur. Il lui est possible de se déplacer horizontalement à la moitié de son mouvement normal, ou au tiers s'il doit lutter contre un vent soutenu. Il ne peut pas s'élever plus ou redescendre. Quand la potion cesse de faire effet, il perd lentement de la hauteur jusqu'au retour sur le sol.

Faire mijoter les ailes de dix oiseaux différents dans du sang de griffon pendant dix heures. Remuer avec l'os d'une aile d'aigle et jeter par deux fois le sort de niveau 1 *Vol* sur la préparation.

Potion de Fusion

Celui qui boit cette potion se ramollit et fond jusqu'à devenir un amas informe de protoplasme qui se déverse de ses vêtements pour se répandre sur le sol. Sous cette forme, il peut se déplacer avec un Mouvement de 1 et se glisser sous les portes. Chacun des coups qui lui sont portés ne lui inflige au maximum que 1 point de Blessures, mais il ne peut ni lancer de sorts ni combattre ni infliger le moindre dommage à quiconque, jusqu'à ce qu'il reprenne sa forme initiale quand la potion cesse de faire effet. L'étrangeté de l'expérience lui laisse 1D6 Points de Folie en souvenir et ceux qui ont pu observer sa transformation doivent réussir un test de **Cl** ou en gagner, eux aussi, 1D2.

Faire cuire la main d'un doppelganger dans un mélange d'eau de mare et de sang de loup-garou pendant dix-sept heures. Lancer neuf fois le sort d'illusionnisme de niveau 3 *Éthéralité* sur ce bouillon.

Potion d'Idiotie

Celui qui boit cette potion est frappé de *stupidité* tant que durent ses effets (**WJRF**, p. 71) et son Intelligence est temporairement réduite de moitié.

Mettre à mariner la langue d'un sanglier sauvage dans de l'eau croupie pendant vingt-quatre heures. Jeter sept fois le sort de niveau 3 *Stupidité Magique* doit être sur la préparation.

Potion d'Immunité

Celui qui boit cette potion bénéficie de tous les avantages des compétences Immunité contre les Maladies et Immunité contre les Poisons pendant 3D6 heures.
Faire mijoter à feu doux des pétales de roses blanches, de la rosée, le lait d'une vache saine et la queue d'un serpent. Laisser cuire la préparation toute une nuit exempte de Morrslieb avec Mannslieb en croissant. Jeter par trois fois le sort de niveau 1 *Anti-Poisons* sur le bouillon.

Potion d'Impatience

C'est l'opposé de la potion d'Attention. Celui qui la boit s'impatiente facilement et ses capacités de concentration sont amoindries. Il fait tous ses tests d'*observation*, de *réaction* et de *recherche* à -30 tant que durent ses effets.

Faire réduire à gros bouillon un ragoût d'eau croupie garnie d'une queue de lièvre, d'un myosotis et d'une pincée de la poussière d'un registre pendant six heures. En cours de cuisson, jeter trois fois le sort de niveau 3 *Stupidité Magique* sur la préparation.

Potion d'Intelligence

Cette potion ajoute +10 à l'Intelligence de celui qui la boit tant que durent ses effets.

Faire mariner une tranche de dragon dans un mélange de vin rouge de Tilée et de noisettes pilées. La préparation doit être réchauffée sans ébullition et remuée pendant neuf heures avec le pouce nue du sorcier. En cours de cuisson, jeter deux fois le sort de niveau 1 *Débilité* et une fois le sort de niveau 3 *Stupidité Magique* sur le bouillon.

Potion d'Invulnérabilité

Celui qui boit cette potion devient invulnérable à toutes les armes non-magiques tant que durent ses effets. Tous les jets de dommages sont ignorés – les armes rebondissent sans briser les os, entailler les chairs ou même égratigner la peau.

Laisser mariner toute une nuit une écaille de dragon dans du sang de troll. La faire ensuite mijoter avec une pièce d'armure magique d'une protection minimum de +2 dans du sang de dragon jusqu'à ce que l'écaille soit complètement dissoute (une semaine généralement) sans cesser de lancer alternativement le sort de niveau 4 *Guérison des Blessures Graves* et le sort de niveau 1 *Force de Combat* toutes les dix minutes. Forcer ensuite l'ébullition pendant six heures et jeter le sort de niveau 1 *Aura de Résistance* pendant que la préparation refroidit. Filtrer soigneusement. Si le moindre fragment de l'écaille subsiste encore, la potion n'agira pas. Attention: l'armure utilisée perd son enchantement dans l'opération – elle transfère en fait sa magie à la potion.

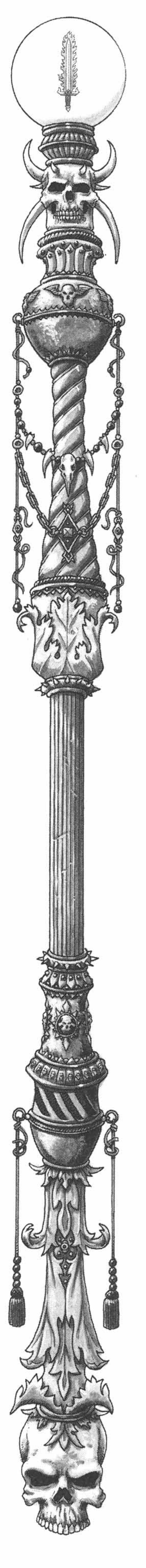
Potion d'Ivresse

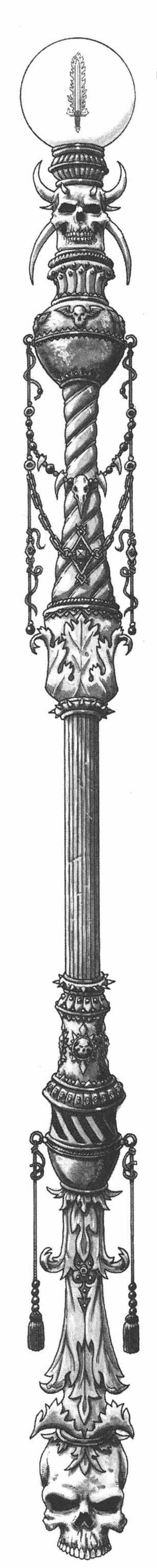
Celui qui boit cette potion est aussitôt saisi d'une ivresse stupéfiante pendant 10-60 minutes. Il s'effondre ensuite et son inconscience dure 3D6 heures. À son réveil, il souffre d'une terrible gueule de bois et reste nauséeux pendant 1D6 heures (-10 en **I**, **Int**, **FM** et **Soc**).

Distiller trois fois trois litres de vin de navet dans un appareil alchimique jusqu'à obtenir un demi-litre de concentré. Jeter une fois sur le distillat le sort de niveau 1 *Débilité*. (Une blague de sorciers prétend que ce sort n'est pas strictement nécessaire.)

Potion de Loyauté

Celui qui boit cette potion pendant qu'une personne lui parle se met à éprouver une loyauté certaine à son égard.





Pendant 3D6 jours, les tests de *loyauté* du sujet envers cette personne se font à +25 (voir **WJRF**, p. 70).

Faire réduire à gros bouillon une poignée de myrtilles, une goutte de sang de la personne à qui est destinée la potion et le sang dilué d'un cheval pendant neuf heures. En cours de cuisson, jeter cinq fois le sort de niveau 1 *Enthousiasme* sur la préparation.

Potion de Marche d'Araignée

Celui qui boit cette potion peut marcher sur les murs et les plafonds comme une araignée. Mouvement, Initiative et Dextérité restent inchangés. Le sujet doit utiliser ses mains et ses pieds pour la marche d'araignée et ne peut donc pas garder d'objet en main. Si la potion n'a pas été parfaitement préparée, il risque de ne pas pouvoir garder ses bottes.

Faire bouillir une araignée géante dans de l'eau. Ajouter régulièrement de la toile d'araignée et jeter dix fois sur la préparation le sort de niveau 1 *Vol.*

Potion de Marche sur le Feu

Cette potion immunise contre les effets des feux normaux. Celui qui la boit peut marcher sur les braises, empoigner un objet en flamme ou même rester planté au milieu d'un incendie sans le moindre dommage. Ses vêtements et ses possessions ne sont pas concernés par cette immunité et leur destruction est déterminée selon les règles habituelles. La potion ne protège pas des feux magiques.

Plonger un cœur de dragon, un sac de soufre et deux vers solaires dans de l'huile et faire bouillir à grand feu tant que dure le jour le plus long de l'année. Remuer constamment et jeter seize fois le sort de niveau 1 *Boule de Feu* sur la préparation.

Potion de Métamorphose

Celui qui boit cette potion peut changer de forme pour prendre celle de toutes sortes de créatures, créatures fantastiques ou géantes exceptées. La créature concernée est choisie par le préparateur. Tant que durent les effets de la potion, le sujet acquiert tous les scores de caractéristiques de l'animal (sauf son **Int** qui reste inchangée) et toutes ses capacités non magiques (une morsure venimeuse ou sa capacité de vol, par exemple). Tant qu'il est sous forme animale, il ne peut pas jeter de sorts ou faire quelque chose dont l'animal ne serait pas capable.

Le principal ingrédient de cette potion est le corps complet de l'animal concerné. Couper-le en morceaux avec un couteau en ivoire et placer le tout dans un chaudron d'argent avec une goutte de sang de dragon, l'œil d'une sangsue caméléon et le doigt d'un doppelganger. Laisser réduire doucement l'ensemble dans un peu d'eau pendant seize heures en commençant à l'aube. Jeter par huit fois le sort de niveau 2 *Métamorphose* sur le bouillon.

Potion Œil d'Aigle

Celui qui boit cette potion acquiert une vue supérieure. Il peut distinguer des détails jusqu'à cinq kilomètres par temps clair.

Prendre les yeux d'un aigle et les faire bouillir dans son sang. Remuer pendant six heures avec une baguette d'ivoire à tête d'argent. En cours de cuisson, jeter douze fois le sort de magie mineure *Luminescence* sur la préparation.

Potion de l'Œil du Hibou

Celui qui boit cette potion bénéficie de tous les avantages de la compétence Vision Nocturne (**WJRF**, p. 58) et peut voir dans le noir tant que durent ses effets.

Cette potion doit être préparée dans une obscurité totale, hormis bien sûr la lueur du feu sur lequel elle va bouillir. Prendre les yeux d'un hibou et un œil d'aigle et les faire bouillir ensemble dans du sang de chat pendant dix heures. Remuer régulièrement avec une rémige d'aigle et jeter sur la préparation les sorts de magie mineure *Luminescence* et *Vision de Nuit* six fois chacun. Conserver dans un récipient opaque.

Potion de Pattes d'Araignée

Celui qui boit cette potion voit ses bras s'allonger jusqu'à tripler de longueur, se couvrir de poils et développer des articulations supplémentaires. Ces bras d'araignée peuvent porter des attaques au triple de la distance normale: Force, Initiative et Dextérité demeurent inchangées. Le sujet peut attaquer ses ennemis à distance ou par-dessus la tête de ses compagnons.

Réduire en pommade les pattes d'une araignée géante au mortier et pilon et les faire cuire à gros bouillon dans un mélange de vinaigre et de miel pendant neuf heures. Jeter sur le bouillon le sort élémentaire de niveau 3 *Éthéralité* et quatre fois le sort de niveau 2 *Zone de Fermeté.* (Si une odeur écœurante se dégage vers la cinquième heure, c'est que vous n'avez pas suffisamment broyé les pattes; mieux vaut jeter la préparation et recommencer.)

Potion de Pierre

Celui qui boit cette potion devient de pierre – il ne peut plus se déplacer ou agir tant que durent ses effets. Son Endurance est temporairement égale à 10 et il acquiert une immunité totale contre nombre de sorts (à la discrétion du maître de jeu).

Prendre des quantités égales de poudre de granit et de charbon et les mélanger au sang d'un troll. Chauffer légèrement la mixture en remuant doucement jusqu'à dissolution complète. Amener ensuite à ébullition en vérifiant que la préparation n'attache pas. Jeter quatre fois sur la bouillon le sort élémentaire de niveau 3 *Effondrement.* À la fin de la septième heure, retirer du feu et jeter le sort de niveau 4 *Tempête* dès que la préparation cesse de bouillir.

Potion de Pierre Qui Marche

Celui qui boit cette potion devient un roc ambulant; il acquiert la dureté de la pierre, mais continue de se déplacer, combattre, jeter de sorts, etc., normalement. Ses scores de Force et de Blessures sont doublés pour la durée des effets et son Endurance est portée à 8.

Prendre des quantités égales de poudre de granit et de charbon, une cuillère à café de poudre de diamant et les mélanger au sang d'un troll. Chauffer légèrement la mixture

en remuant doucement jusqu'à dissolution complète. Amener ensuite à ébullition en vérifiant que la préparation n'attache pas. Jeter huit fois sur le bouillon le sort élémentaire de niveau 3 *Effondrement*. Après sept heures et demie de cuisson, retirer du feu, laisser refroidir une heure et jeter deux fois le sort de niveau 4 *Tempête*. Si cette potion est ratée, elle agit comme une Potion de Pierre. (Un test d'**Int** permet de détecter cette erreur – la compétence Fermentation apporte un bonus de +10.)

Potion de Rancune

Celui qui boit cette potion est pris de *haine* (**WJRF**, p. 70) pour la première chose qu'il voit ensuite, ou pour la créature désignée par l'ingrédient supplémentaire de la potion.

Faire bouillir dans le sang de deux poules le cœur d'un gobelinoïde et la mèche de cheveux d'un nain pendant dix heures. Lancer deux fois chacun les sorts de niveau 2 *Haine Magique* et *Frénésie Magique*. Si le sorcier le souhaite, il peut ajouter à la préparation, à mi-cuisson, un élément qui déterminera la haine du consommateur de la potion – la plume d'un oiseau désignera tous les oiseaux de cette espèce, une mèche de cheveux d'elfe, les elfes en général.

Potion de Réduction

Celui qui boit cette potion rapetisse jusqu'au quart de sa taille normale. La réduction prend 1D3 minutes et s'avère extrêmement douloureuse. Le sujet voit sa Force diminuer de 2 points tant qu'il ne retrouve pas sa taille ou tant que durent les effets de la potion.

Hacher finement une mèche de cheveux d'un halfeling et une touffe de barbe d'un nain. Verser cette poudre dans du sang de levraut et mettre à bouillir. Remuer avec une cuillère à thé. Jeter deux fois le sort *Apparition de Petits Animaux* en début de cuisson (ajoutez les petites créatures à la préparation) et une fois le sort druidique de niveau 2 *Métamorphose* en fin de cuisson. Laisser bouillir jusqu'à ce que la potion devienne parfaitement transparente.

Potion de Réponse

Quiconque absorbe cette potion est obligé, tant que ses effets perdurent, de répondre la vérité à toutes les questions qui lui sont posées.

Prendre une langue de Dragon et la faire mariner une semaine dans du poison de vipère. Faire mijoter la langue une heure par jour pendant sep jours dans de l'eau de pluie fraîche en remuant avec une plume de paon. Jeter chaque jour pendant que la langue refroidit le sort d'illusionniste de niveau 2 *Palimpseste* sur la préparation.

Potion de Répulsion

Celui qui boit cette potion devient affreusement laid et repoussant – il est si répugnant que ses tests de Sociabilité subissent un malus de -40. Il est effectivement méconnaissable et la potion peut être utilisée comme un déguisement. Ses effets durent 1D3 heures.

Faire bouillir une queue de vipère et six escargots dans du sang de harpie pendant cinq heures en jetant toutes les heures le sort d'illusionnisme de niveau 1 *Apparence Illusoire*. La préparation doit être remuée régulièrement avec une griffe de manticore.

Potion de Soins Mineurs

Celui qui boit cette potion regagne immédiatement 1D6 points de Blessures ou son score maximum. La potion n'a aucun effet sur une personne en bonne santé.

Faire infuser toute une nuit deux cuillères à soupe d'extrait de malt et une branche de menthe dans un litre d'huile de foie de morue et jeter par deux fois le sort de niveau 1 *Guérison des Blessures Légères* sur la préparation. Mélanger avec un écarteur médical. Ne pas chauffer.

Potion de Sort

Celui qui boit cette potion peut jeter un sort spécifique choisi (en y lançant ce sort) par le préparateur. Le sort ne peut être lancé qu'une fois avant que la potion cesse de faire effet. Le bénéficiaire n'a pas besoin de la compétence Incantations ni d'étudier préalablement le sort.

Réduire en lambeaux un parchemin contenant le sort. Broyer un joyau de pouvoir. Verser l'ensemble dans du sang de dragon. Jeter six fois sur la préparation le sort qui sera conféré par la potion et mélanger constamment pendant neuf heures.

Potion du Stoïque

Celui qui boit cette potion gagne un +10 à tous ses tests de **Cl** et **FM**.

Faire sécher le cerveau central d'un homme-lézard ou d'un zoat. Le broyer et l'intégrer à une pommade d'herbes aromatiques à base d'huile. Faire mijoter à feu doux la pâte ainsi obtenue avec un demi-litre d'eau distillée et un dé à coudre de fluide cérébral de démon, mineur ou majeur, pendant douze heures, alors que Morrslieb a complètement disparu du ciel.

Potion de Terreur

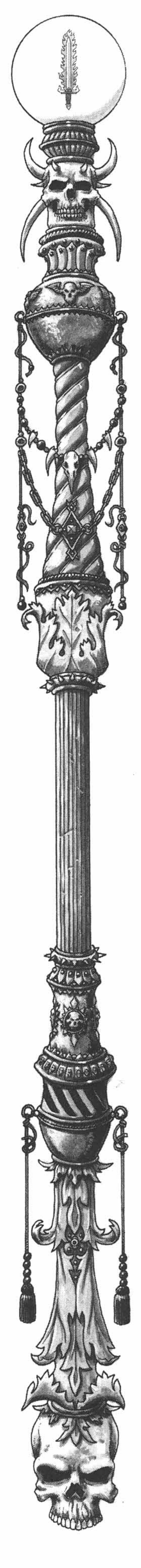
Celui qui boit cette potion voit son score de **Cl** divisé par 2 (arrondi à l'entier supérieur). Il doit immédiatement faire un test de **Cl**, car il est pris de *terreur* devant la première chose qu'il voit.

Faire bouillir le doigt d'un zombie dans le sang d'une araignée géante. Remuer avec le doigt d'une liche et jeter six fois sur la préparation le sort d'illusionnisme de niveau 1 *Désorientation de l'Ennemi*.

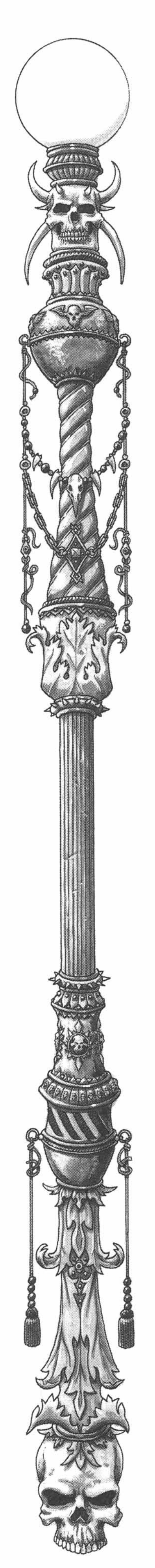
Potion de Vie

Celui qui boit cette potion y gagne une immunité totale contre les attaques physiques et les dommages spéciaux infligés par les mort-vivants. Les sorts jetés par les mort-vivants gardent cependant leur efficacité.

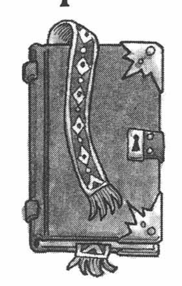
Plonger dans de l'eau de pluie un doigt de zombie et de la poussière de momie. Remuer constamment pendant neuf heures et jeter le sort nécromantique de niveau 1 *Destruction des Mort-Vivants*.



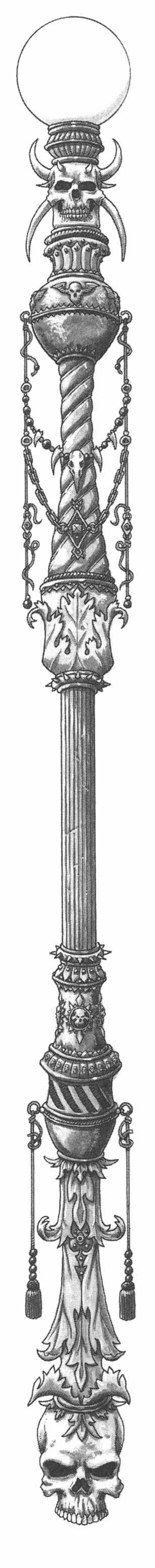

RUSS NICHOLSON 2002



Chapitre 20



Sortilèges



Le son du cor, clair et retentissant, s'éleva dans toute la vallée boisée, couvrant les clameurs du champ de bataille – les cris rudes des hommes désespérés et les claquements des épées sur les boucliers. Torben Badenov et le reste de son unité se replièrent avec joie vers l'étendard déchiré et couvert de boue qui flottait au vent, sur la crête de la colline.

La bataille contre les esclavagistes tournait mal. Les elfes noirs avaient des pouvoirs si néfastes à leur disposition. Leurs sorciers avaient évoqué des horreurs tentaculaires qui harcelaient les mercenaires assiégés et avaient fait s'abattre des cieux torturés une tempête tourbillonnante de lames affûtées comme des rasoirs, qui venaient les lacérer alors qu'ils se repliaient. Le solide soldat kislévite examinait les rangs des elfes noirs tandis que les chevaliers de l'Arche Noire, sur leurs horribles montures reptiliennes, se remettaient en formation, les lances baissées. Torben fronça les sourcils: l'armée du vieux général Scarfo ne pourrait survivre à un nouvel assaut comme le précédent. La seule chose qui pouvait les sauver, c'était un miracle.

Avec un hurlement de banshee, une boule de feu passa juste au-dessus de l'unité de Torben qui se regroupait. Le kislévite plongea, sentant une vague de chaleur lui chauffer le cou. Hypnotisé, il contempla la boule de feu qui filait vers l'armée ennemie. Cela ressemblait à un énorme crâne enflammé, qui laissait derrière lui, telle une comète, une traînée de feu, et il semblait rire! La tête fantasmagorique frappa les elfes noirs et leurs montures au sang froid, provoquant une immense explosion de feu infernal qui envoya les chevaliers à terre et embrasa leur matériel de guerre.

"Au nom d'Ulric, qu'est-ce –?" commença à hurler l'élusif Oran Carfen, sous le choc.

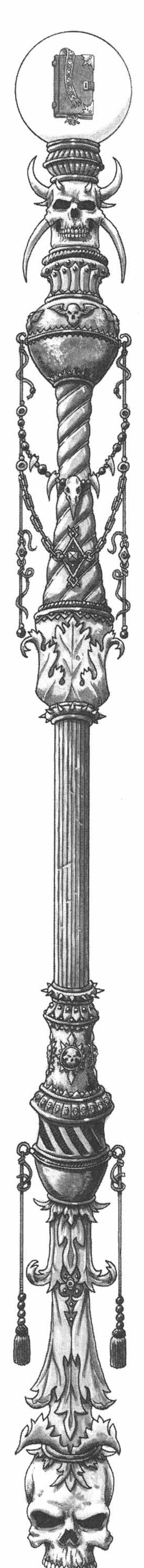
"J'ai l'impression que le sorcier de bataille que Scarfo a emmené vient juste de justifier son salaire," glissa Torben.

"Oui, mais qu'est-ce qui s'est passé? Il a explosé ou quoi?"

Les deux mercenaires regardèrent vers le haut de la vallée, où se tenait le sorcier, sa robe ornée de rouge et d'orange tourbillonnant autour de lui, soulevée par les vents ésotériques de la magie. Même à cette distance, le sorcier paraissait terrible et magnifique, un halo de flammes scintillantes jouant autour de lui.

"Il m'a l'air d'aller parfaitement bien," dit Torben avec un large sourire.

Oran grogna. "Je déteste quand ils font ça," murmura-t-il.



Si le pouvoir de la magie est l'énergie brute qui alimente la sorcellerie, les sorts sont les instruments qui donnent forme aux effets désirés. Depuis l'époque où le premier sorcier des taillis a créé un feu magique et accidentellement incendié sa hutte, des milliers de sorts ont été conçus et archivés. Certains sont extrêmement répandus, d'autres ne sont connus qu'au sein d'organisations secrètes et de groupes de sorciers. Certains existent sous diverses formes, avec de légères différences dans le rituel d'incantation et les effets. Beaucoup ont été oubliés, n'existant plus que sur un parchemin glissé entre les pages d'un grimoire poussiéreux dans une bibliothèque peu fréquentée.

Considérez que les sorts présentés dans le livre de règles **WJRF** sont les plus connus dans tout le Vieux Monde : on en trouve des copies dans la plupart des collèges, et la majorité des sorciers en ont entendu parler, même s'ils ne font pas partie de leur répertoire. Ceux de ce livre-ci sont moins courants et moins largement enseignés ; c'est au maître de jeu de décider si les personnages de ses campagnes y ont accès ou non.

Ce chapitre présente de nouveaux sorts pour toutes les disciplines de magie décrites dans cet ouvrage. À la fin du livre (p. XXX-XXX), vous trouverez une liste regroupant tous les sorts des *Royaumes de la Sorcellerie* et du livre de règles **WJRF**.

Magie Mineure

Affaiblissement de Poison

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Un demi-litre d'eau

Ce sort réduit de moitié les dommages infligés à la cible par une dose de poison. Il doit être lancé avant que la toxine n'ait fini d'agir ; si le venin agit instantanément, *Affaiblissement de Poison* ne fonctionne pas.

Amitié avec un Petit Animal

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : 1D6 minutes
Composants : Une poignée de la nourriture habituelle de l'animal

Ce sort fait qu'une petite créature (ne dépassant pas la taille d'un chien) adopte une attitude bienveillante envers l'enchanteur. La créature ne l'attaque pas, ne donne pas l'alarme et se montre amicale tant que dure le sort. Un animal dressé à répondre aux ordres obéit à l'enchanteur ; les autres se contentent de le suivre ou d'ignorer ses ordres, au gré du MJ. Par exemple, un chat domestique ne suit l'enchanteur que s'il en a envie, un serpent retourne à ses activités comme s'il n'avait pas été dérangé.

Discrétion

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : 1D6 minutes
Composants : Une feuille sèche

Pendant l'action du sort, l'enchanteur n'attire pas l'attention. Quiconque essaye de le voir ou de l'entendre dans ces conditions subit une pénalité de -20 à tous ses tests d'*observation* et d'*écoute*.

Doigts de Beurre

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 3
Portée : 12 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un peu de beurre

La cible laisse tomber tout ce qu'elle tient dans la main choisie par l'enchanteur, sauf si elle résiste au sort en réussissant un test de **Dex**. *Doigts de Beurre* n'affecte pas les objets tenus à deux mains.

Envolée d'Amar

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 3
Portée : Variable
Durée : 1D10 secondes
Composants : Un peu de duvet de chardon

L'enchanteur flotte au-dessus du sol pendant 1D10 secondes. Il se retrouve à une hauteur aléatoire et à la merci de tous les vents. Lancez 1D6 pour déterminer la hauteur en mètres au-dessus du sol, et s'il y a du vent, lancez 1D8 pour en déterminer la direction :

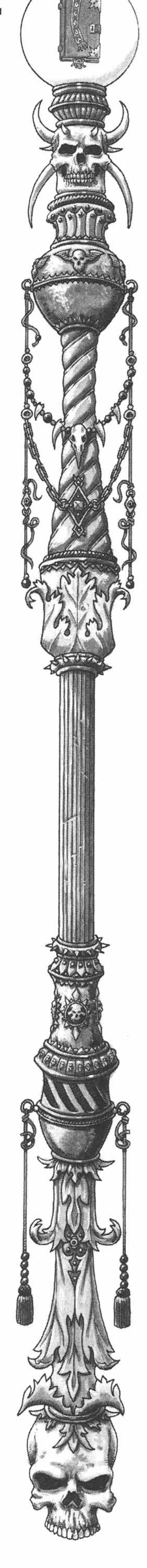
1 nord	**2** nord-est	**3** est	**4** sud-est
5 sud	**6** sud-ouest	**7** ouest	**8** nord-ouest

L'enchanteur ne contrôle pas son déplacement, et il va errer tant que le sort agit. Il ne peut décider d'atterrir, et lancer *Dissipation de la Magie* pour y mettre un terme le fait tomber brutalement au lieu de descendre doucement. La hauteur à laquelle il se trouve est fonction du lieu de départ ; quelqu'un qui s'élance du haut d'une colline se retrouve assez vite à une bonne altitude, car le sol descend rapidement sous lui. Ce sort est enseigné aux apprentis pour leur inculquer les principes élémentaires de la magie des déplacements.

Guérison des Furoncles

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : 1D10 jours
Composants : Un petit savon

Ce sort fait disparaître tout défaut cutané disgracieux dont souffre la cible, entre autres : furoncle, bouton, acné, cicatrices dues aux maladies. Il n'en guérit toutefois pas la cause : si elle n'est pas traitée, les marques



reviennent à la fin du sort. De plus, il n'affecte que les imperfections toutes fraîches; il n'enlève par exemple pas les vieilles cicatrices laissées par des furoncles ou par la petite vérole.

Par exemple, si le sort guérit les marques que fait apparaître la peste, il ne traite pas la maladie; il se contente d'en effacer les manifestations cutanées – la cible soumise à ce traitement en présente tous les autres symptômes, est toujours porteuse de la maladie et peut encore en mourir.

Guérison Mineure

Niveau de Sort: Magie Mineure
Points de Magie: 2
Portée: Toucher
Durée: Instantané
Composants: Un morceau de pansement

Ce sort restitue immédiatement 1D2 points de Blessures à un personnage légèrement blessé. Il n'a aucun effet sur un individu à qui il reste moins de 2 points de Blessures. Il ne peut pas être lancé à répétition sur une même cible dans une même journée; une fois que le blessé en a bénéficié, aucune autre *Guérison Mineure* n'a d'effet s'il ne subit pas de nouveaux dommages le même jour. De plus, le sort ne soigne que les dommages infligés par des effets physiques externes ordinaires (dus à une arme, une chute, du feu), mais pas les empoisonnements, la maladie, la magie et autres.

Lecture à Haute Voix

Niveau de Sort: Magie Mineure
Points de Magie: 3
Portée: Toucher
Durée: Jusqu'à l'achèvement; au maximum une heure
Composants: Le texte à lire

Ce sort lit d'une voix claire et lente le texte d'un document, d'un parchemin, d'un livre, d'un panneau ou de tout autre écrit. Comme pour la plupart des composants, le texte lu est détruit à la fin de l'enchantement. Une fois lancée, la lecture ne peut être interrompue, à moins de l'annuler complètement. Tout auditeur a droit à un test d'**Int** pour mémoriser les informations, avec une pénalité cumulative de -1 par tranche de dix minutes d'attention. S'il s'agit d'un livre de sorts ou d'un parchemin, *Lecture à Haute Voix* ne provoque pas le lancement des sorts; il ne permet pas plus de procéder à des évocations, des prières, des chants de soutien ou autre. Si le texte est dans une langue étrangère, la lecture se fait dans cette langue; le sort ne donne aucune traduction.

Main Leste

Niveau de Sort: Magie Mineure
Points de Magie: 3
Portée: Personnel
Durée: 10 minutes
Composants: Un jeu de balles de jonglage

La **Dex** de l'enchanteur augmente de 20 points pendant 10 minutes.

Œil de Faucon

Niveau de Sort: Magie Mineure
Points de Magie: 3
Portée: Personnel
Durée: 1D6 minutes
Composants: Les yeux d'un faucon

L'enchanteur bénéficie de **I** + 10 pour tous les tests d'*observation* tant que le sort agit.

Raticide

Niveau de Sort: Magie Mineure
Points de Magie: 1
Portée: Toucher
Durée: Permanent
Composants: Une queue de rat

Ce sort est lancé sur un aliment qu'il rend immédiatement fatal au rat ou à la souris qui le mange. Cela n'affecte pas les autres créatures. *Raticide* ne rend pas l'aliment plus attirant pour la vermine. Il ne permet pas de tuer un skaven, mais l'ingestion de nourriture ainsi traitée rend tout homme-rat malade et lui fait perdre 1 point de Blessures.

Recherche

Niveau de Sort: Magie Mineure
Points de Magie: 2
Portée: 12 mètres
Durée: 1 tour
Composants: La queue d'un agneau

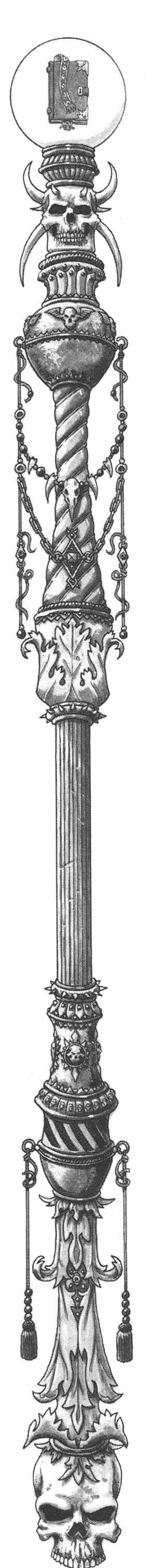
Ce sort permet de localiser n'importe quel objet perdu s'il se trouve à moins de 12 mètres de l'enchanteur. L'objet produit alors un petit tintement de cloche jusqu'à sa récupération. S'il n'appartient pas à l'enchanteur, il doit avoir été touché par la personne qui le cherche, et l'enchanteur doit toucher celle-ci au moment de l'incantation. Elle doit être vivante et vouloir que l'objet soit retrouvé.

Renversement

Niveau de Sort: Magie Mineure
Points de Magie: 3
Portée: 8 mètres
Durée: Instantané
Composants: Un bâtonnet d'ébène avec un poing sculpté à une extrémité

Ce sort est lancé sur tout bipède de taille humaine (ou inférieure) se trouvant à moins de 8 mètres et dans le champ de vision du sorcier. La cible sent un impact violent qui n'inflige aucun dommage mais la fait tomber, à moins qu'elle ne réussisse un test d'**I**. Si elle est renversée, elle doit alors réussir un test de **Dex** ou lâcher tout ce qu'elle tient. De plus, elle est considérée comme *inerte*. Certains modificateurs s'appliquent au test:

-20	La cible court
-10	La cible se déplace à une allure *normale*
0	La cible se déplace à une allure *prudente*
+10	La cible est immobile
-5	Par PM supplémentaire que dépense l'enchanteur



Réparation

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Toucher
Durée : 1D3 jours
Composants : Un peu de glu

Ce sort répare temporairement un objet inanimé cassé, jusqu'à ce qu'il puisse être arrangé par un artisan compétent. Il est sans effet sur une chose ne pouvant être réparée normalement ou pesant plus de 25 kg. Il ne doit être lancé qu'une seule fois sur un même objet et les morceaux doivent se toucher. Une seconde application du sort sur la même cassure entraîne la destruction définitive de l'objet.

Réparation n'affecte que les propriétés physiques de l'objet ; un objet magique sera physiquement réparé, mais il ne retrouvera pas ses capacités magiques. Les objets complexes (les machines, par exemple) impliquant de nombreuses pièces séparées nécessitent un enchantement par pièce, et toutes les pièces doivent être assemblées manuellement.

Repousser une Petite Créature

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : 12 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un os de l'espèce de la créature à repousser

Ce sort provoque chez une petite créature (de la taille d'un chien, au maximum) la *peur* de l'enchanteur. Il affecte une créature précise ; il ne suscite pas la *peur* de l'enchanteur chez toutes les créatures de ce type.

Sens du Danger

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 3
Portée : Personnel/Toucher
Durée : 1D6 rounds
Composants : Les omoplates d'un hérisson

Ce sort donne à l'enchanteur l'équivalent de la compétence Sixième Sens (**WJRF**, p. 57). S'il est lancé sur un autre individu, il ne lui accorde pas le Sixième Sens, mais permet à l'enchanteur de ressentir une impression de danger quand la cible a des ennuis.

Soin aux Petits Animaux

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Une poignée de la nourriture habituelle de l'animal

Ce sort restitue 1D3 points de Blessures à tout animal normal légèrement blessé. Il ne ramène jamais son score en points de Blessures au-dessus de son niveau original. Il ne fonctionne pas sur les animaux géants.

Tache

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Composants : Un petit morceau de buvard

Ce sort fait disparaître jusqu'à 25 cl d'un liquide qui s'est répandu. Les liquides colorés ne laissent aucune trace, mais les dommages réels, comme les cloques dues aux brûlures d'huile ou d'acide, persistent.

Vision de Nuit

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 3
Portée : Personnel
Durée : 2D6 minutes
Composants : L'œil d'une chouette

Ce sort accorde à l'enchanteur la compétence Vision Nocturne sur une portée de 30 mètres. S'il possède déjà cette compétence, la portée est augmentée de 30 mètres.



Zone d'Amitié

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : 1 heure, en maintenant la concentration
Composants : Un verre d'alcool

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'enchanteur, dans laquelle tous les tests de **Soc** se font à +10. Toute personne présente dans ce périmètre qui se dispute au moment de l'incantation fait un test de **Soc**. Sur une réussite, elle se calme et devient amicale envers son antagoniste. Cela n'arrête pas une bagarre déjà engagée, mais peut empêcher qu'elle éclate.

Zone de Saveur

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : 1 heure
Composants : Une pomme caramélisée

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'enchanteur. Toute la nourriture consommée dans cette zone paraît bien meilleure qu'en réalité. Un repas normal ressemble à un festin à la cour de l'Empereur, et même les provisions de voyage sont savoureuses. *Zone de Saveur* n'affecte pas la qualité de la nourriture – des aliments pourris rendront toujours malade, un plat empoisonné sera toujours toxique.

Pendant qu'il maintient une zone, le sorcier ne peut ni lancer d'autres sorts ni utiliser la compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Si deux zones ou plus se

touchent ou se chevauchent, elles sont toutes instantanément détruites.

Zone Sans Vent

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : 1 heure
Composants : Un pissenlit portant encore ses graines

Le sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'enchanteur. À l'intérieur, le vent est affaibli : sa vitesse est réduite de 16 kilomètres, ce qui signifie que les vents légers cessent et que les fortes bourrasques ont moins d'effets. *Zone Sans Vent* n'est pas assez puissant pour contrer *Rafale de Vent.*

Pendant qu'il maintient une zone, le sorcier ne peut ni lancer d'autres sorts ni utiliser la compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Si deux zones ou plus se touchent ou se chevauchent, elles sont toutes instantanément détruites.

Magie de Bataille

Niveau 1

Arme Flétrie

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : À Vue
Durée : Instantané
Composants : Une petite réplique en argile de l'arme et une fiole d'eau pure et claire

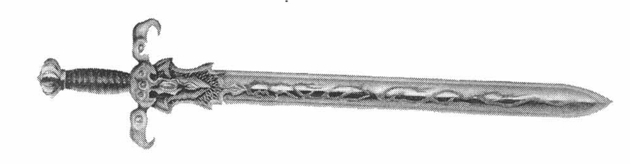
Ce sort est lancé sur une arme présente dans le champ de vision de l'enchanteur. Après l'incantation, elle devient aussi molle qu'une ficelle mouillée, et inutilisable. Elle reste dans cet état 1D6 tours, puis redevient rigide – mais dans la forme qu'elle a à cet instant : un personnage avec la compétence Arme de Spécialisation appropriée peut lui redonner sa forme initiale, quelqu'un de compétent en Travail du Métal peut faire de même pour une arme en métal, sinon le propriétaire doit réussir un test de **Dex** pour ne pas se retrouver avec une arme déformée. *Arme Flétrie* n'a aucun effet sur les fouets et les armes magiques.

Conclusion Étourdissante

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Une cible située à moins de 4 mètres
Durée : 1D6 tours
Composants : La dernière page d'une histoire ou d'une pièce ayant pour sujet l'aventure ou la romance

Ce sort utilise le pouvoir d'une histoire pour envoyer un rayon d'énergie magique dans l'esprit de la cible. L'enchanteur lit à haute voix les dernières lignes d'une histoire – cela fait partie du processus ordinaire d'incantation et ne prend pas plus de temps que la normale. Quand le dernier mot est prononcé, la cible doit réussir un test de **FM** pour éviter l'étourdissement (**WJRF**, p. 125) pendant 1D6 tours.

Conclusion Étourdissante n'affecte pas les créatures sourdes, qui ne comprennent pas la langue de l'histoire ou qui sont insensibles aux effets psychologiques. Il ne peut être lancé que sur les humanoïdes de moins de 3 mètres.



Découragement

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 48 mètres
Durée : 1D6 heures
Composants : Un cœur de bois miniature sculpté, à briser en deux lors de l'incantation

Ce sort est destiné à une créature ou à un groupe ; chaque cible résiste à ses effets en réussissant un test de *contre-magie.* Les créatures affectées se sentent envahies par le désespoir et la mélancolie, et subissent alors une pénalité de -10 à tous leurs tests de **Cd** et de **Cl** pendant 1D6 heures. Le sort n'a aucun effet sur les animaux normaux, les créatures ayant une **Int** inférieure ou égale à 10 ou celles qui sont immunisées contre les effets psychologiques (par exemple, les morts-vivants). Lancer plusieurs fois le sort sur les mêmes cibles n'en augmente pas les effets. *Découragement* permet aussi d'annuler les effets d'*Enthousiasme* (voir ci-dessous).

Détection de la Magie

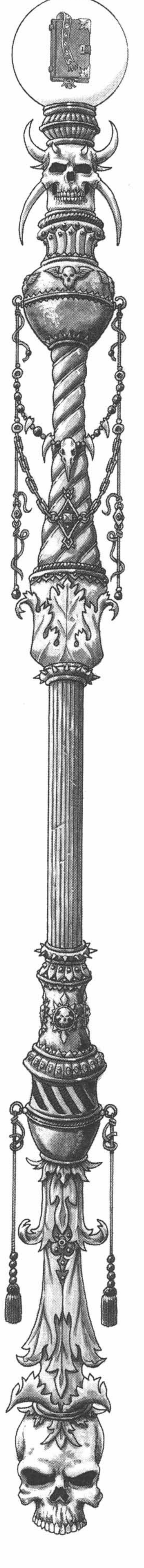
Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : 48 mètres
Durée : 1 tour
Composants : Aucun

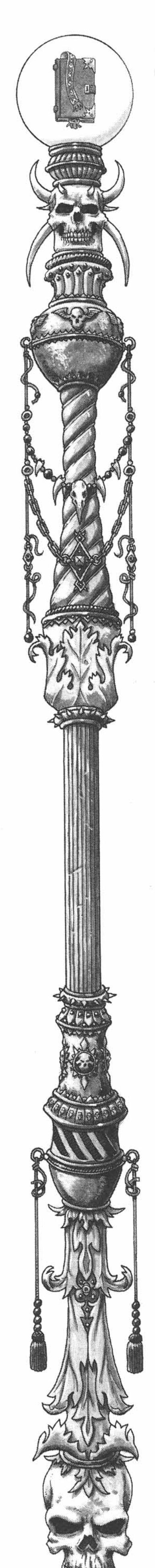
Ce sort permet à l'enchanteur d'identifier tous les éléments et objets magiques se trouvant dans son champ de vision dans la limite de la portée. Il rappelle ainsi la compétence Sens de la Magie, mais avec une portée beaucoup plus importante. *Détection de la Magie* ne révèle pas l'identité des enchanteurs – il faut pour cela la compétence Conscience de la Magie – ni la fonction ou l'utilité d'un enchantement ou d'un objet magique.

Enthousiasme

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 48 mètres
Durée : 1D6 heures
Composants : Un cœur de fer miniature

Ce sort est destiné à une créature ou à un groupe ; chaque cible est libre de faire un test de *contre-magie,* une réussite indiquant qu'elle a résisté à ses effets. Toutes les cibles





affectées se sentent envahies par un sentiment d'espoir et d'enthousiasme et reçoivent un bonus de +10 à tous les tests de **Cd** et **Cl** pendant 1D6 heures. Le sort n'a aucun effet sur les animaux normaux, les créatures ayant une **Int** inférieure ou égale à 10 ou celles qui sont immunisées contre les effets psychologiques (par exemple, les mort-vivants). Lancer plusieurs fois le sort sur les mêmes cibles n'en augmente pas les effets. *Enthousiasme* permet aussi d'annuler les effets de *Découragement* (voir page précédente).

Pied Léger

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Toucher
Durée : 1 tour
Composants : Deux graines de Vigwort et les tendons d'un cheval

Ce sort est destiné à une unique créature pouvant être l'enchanteur. Le Mouvement du personnage augmente de 50% (arrondi à l'entier supérieur) pendant 1 tour. Les obstacles et le *terrain difficile* l'affectent normalement, mais les modificateurs sont appliqués à la nouvelle vitesse de déplacement. Ainsi, quand quelqu'un avec **M** 4 traverse un *terrain difficile*, le sort fait passer son déplacement à 6 et le terrain le réduit de moitié, il se déplace donc à **M** 3, les trois quarts de sa vitesse normale. *Pied Léger* annule les effets de *Pied Lourd* (voir ci-dessous).

Pied Lourd

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Toucher
Durée : 1 tour
Composants : Une infusion de plantes soporifiques et un morceau d'écaille de tortue

Ce sort est destiné à une unique créature qui peut être l'enchanteur. Le personnage se déplace alors à la moitié de sa vitesse normale pendant 1 tour. Les obstacles et le *terrain difficile* l'affectent normalement, mais les modificateurs s'appliquent à sa vitesse réduite. Ainsi, s'il traverse un *terrain difficile*, le sort réduit sa vitesse de moitié et le terrain la réduit encore de moitié, il se déplace donc au quart de sa vitesse normale. *Pied Lourd* annule les effets de *Pied Léger* (voir ci-dessus).

Projectiles Enflammés

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1 par projectile
Portée : 24 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Une goutte d'huile et une pincée de soufre

Ce sort s'applique aux flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles et aux armes de jet. Le projectile s'embrase à mi-course, inflige 1 point de Blessures supplémentaire quand il touche et met le feu à tout objet *inflammable* qu'il atteint. Il n'est pas pour autant considéré comme une arme magique. L'enchanteur ne peut affecter que 1 projectile par niveau en 1 round. Le sort ne fonctionne pas sur les munitions des armes à poudre, les bombes et les bombes incendiaires.

Le sorcier peut lancer cet enchantement sur les projectiles avant le combat, mais la magie se dissipe au bout d'une heure si le tir n'est pas immédiat. Les projectiles peuvent être affectés à mi-parcours, pourvu que le sorcier ait le temps de lancer le sort avant de les perdre de vue.

Terrain Glissant

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 6 mètres
Durée : 1D6 tours
Composants : Une goutte d'huile

Ce sort est lancé sur un terrain de 5 mètres carrés maximum et donne l'impression qu'il est imprégné d'huile, le transformant en *terrain difficile*. Les personnages qui échouent à un test d'**I** pendant qu'ils le traversent glissent et tombent. Ils doivent alors réussir un test de **Dex** ou lâcher tout ce qu'ils tiennent; pendant le round suivant, ils peuvent uniquement reprendre leur équilibre et constituent des cibles *inertes*.

Zone Ininflammable

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : 6 mètres
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un briquet ou un pétard humide

Le sort crée une zone de 6 mètres de diamètre autour de l'enchanteur. Tous les feux situés dans cette surface ou qui y entrent – normaux ou magiques, y compris les boules de feu même si c'est leur point de départ – s'éteignent immédiatement. La lave et le métal fondu se solidifient, mais ils restent extrêmement chauds.

Pendant qu'il maintient une zone, l'enchanteur ne peut ni lancer d'autres sorts ni utiliser la compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Si deux zones ou plus se touchent ou se chevauchent, elles sont toutes instantanément détruites.

Niveau 2

Brise-Jambe

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : 12 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un os de jambe de n'importe quelle espèce humanoïde, à briser au moment de l'incantation

Ce sort est lancé sur une créature ayant une Endurance de 4 ou moins. Sauf réussite d'un test de *contre-magie*, une de ses jambes (au choix de l'enchanteur) se brise avec un craquement écœurant. La victime s'effondre (si elle a plus de deux jambes, un test d'**I** réussi lui permet de garder l'équilibre), et doit alors réussir un test de **FM** ou s'évanouir pendant 1D6 tours. Son Mouvement et son Initiative sont divisés par deux jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins médicaux.

Si une créature humanoïde a les deux jambes cassées, son Mouvement est réduit à zéro et elle devient une cible *inerte*. Les quadrupèdes perdent la moitié de leur Mouvement pour la première patte cassée, un quart pour la seconde, et encore un quart pour la troisième, ce qui les rend infirmes. Les créatures dont l'Endurance est supérieure à 4 ne sont pas affectées.

Chance

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : Personnel
Durée : 1 heure
Composants : Une patte de lapin

L'enchanteur améliore sa chance pendant l'heure qui suit (en temps de jeu) en ajoutant ou en soustrayant 1 à un jet de 1D6 ou en modifiant un jet de 1D100 de 10 points. Le sort cesse ensuite d'agir. Il est inutile de le lancer une nouvelle fois tant que l'heure ne s'est pas écoulée, qu'il y ait eu ou non modification d'un tirage.

Débandade

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Les mâchoires d'un serpent

Ce sort est lancé sur un troupeau d'animaux (**WJRF**, p. 232) ou sur des créatures montées, situés à moins de 48 mètres de l'enchanteur. Les cibles ont droit à un test normal de **FM** contre la magie pour ne pas s'enfuir à toute allure le plus loin possible de l'enchanteur. Chaque round suivant, les éventuels cavaliers font un test de **Cd** pour reprendre le contrôle de leur monture. *Débandade* n'a aucun effet sur les créatures immunisées contre les effets psychologiques, comme les montures mort-vivantes et les servants démoniques dans leur forme de coursier.

Démantèlement

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Composants : Une boule de fer miniature suspendue à une chaîne

Ce sort délivre l'équivalent de 1D3 coups de **F** 10 sur une porte, une section de mur ou de surface inanimée ou un objet (voir **WJRF**, p. 77) que l'enchanteur touche à ce moment-là. Il n'agit pas sur les créatures vivantes ou mortes ni sur les arbres.

Duel Psychique

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3 (mais voir ci-après)
Portée : 96 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Deux épées miniatures, une en or, l'autre en jais

Ce sort entraîne immédiatement l'enchanteur dans un affrontement mental, une bataille directe de pouvoirs mentaux, contre un autre enchanteur. S'il est lancé avec succès, la cible ne peut se désister. Si un non-enchanteur est provoqué en duel par erreur, les PM sont consommés, mais le sort n'a aucun effet.

Au premier round du duel psychique, chacun lance 1D6 et ajoute son niveau de magie. Si l'assaillant obtient le résultat le plus élevé, son opposant perd 3 PM ; si son résultat est inférieur ou égal, c'est lui qui perd 3 PM. À partir du deuxième round, chaque enchanteur qui le désire peut tenter de quitter le duel avec un test de *contre-magie*. Si aucun des deux n'essaie, ou si le test est raté, le round continue comme décrit ci-dessus.

Ce sort est dangereux, car une fois le duel engagé, il ne prend fin que lorsqu'un des enchanteurs se retrouve avec 0 PM (ou moins) ou lorsque celui qui désire quitter l'affrontement réussit un test de *contre-magie*. Il n'est entre-temps pas possible de lancer de sort, de porter une action de combat ou de se déplacer. Les duellistes, totalement absorbés par leur lutte, sont totalement coupés de leur environnement. Cependant, un duelliste frappé par un adversaire au corps à corps a droit à un test de *contre-magie* pour échapper au *Duel Psychique* – si l'enchanteur essaie déjà d'échapper au duel, il a ainsi droit à deux tests.

Un enchanteur se retrouvant avec moins de 0 PM sombre dans l'inconscience pendant 2D10 heures, gagne 1 Point de Folie et doit faire un test de *contre-magie* ou voir son Niveau de Pouvoir baisser définitivement de 3 points.

Force Magique

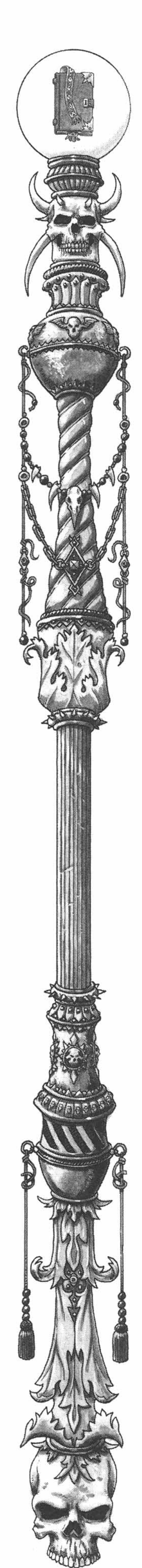
Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 2 + 3 par point de **F** à ajouter
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'à l'utilisation, puis instantané
Composants : Une quelconque arme non-magique

L'enchanteur améliore ses capacités de combat en augmentant sa Force pour les besoins du prochain coup qu'il parvient à porter. L'augmentation est indiquée au moment de l'incantation et coûte 3 PM par point de **F** supplémentaire (jusqu'à un maximum de **F** 10), en plus des 2 PM pour le sort. Le coup est porté avec l'arme utilisée comme composant ; celle-ci sera consommée par les forces magiques qu'elle canalise rapidement.

Malédiction de la Flamme

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 24 mètres
Durée : 1D6 tours
Composants : Un morceau de dragon

Ce sort est lancé sur une créature ou une personne présente dans le champ de vision de l'enchanteur ou sur des objets ou portions de mur dont aucune dimension ne dépasse 3 mètres. La cible devient *inflammable* pour la durée du sort (**WJRF**, p. 80).



Reproche de Lâcheté

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un petit bouclier de bois, à briser en deux pendant l'incantation

Ce sort est lancé sur un individu ou sur un groupe situé à 48 mètres maximum de l'enchanteur et présent dans son champ de vision. Tous les boucliers tenus par la (les) cible(s) sont immédiatement et totalement détruits. Les boucliers magiques peuvent aussi être affectés, mais ils ont droit à un test de résistance – égal à 50% plus +10% par capacité du bouclier.

Ressaisissement

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 24 mètres
Durée : Instantané
Composants : Du sang d'un cœur de lion

Ce sort est lancé sur une créature ou sur un groupe qui vient d'échouer à un test de *peur* ou de *terreur*. Les effets en sont immédiatement annulés, et les créatures peuvent se déplacer et agir normalement. Les Points de Folie dus à l'échec du test de *terreur* sont, cependant, conservés. *Ressaisissement* n'affecte pas les animaux naturels, les créatures ayant une **Int** de 10 ou moins ou celles qui sont immunisées contre les effets psychologiques (ex. les mort-vivants).

Rupture d'Arme

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : À Vue
Durée : Instantané
Composants : Une petite réplique en bois de l'arme, brisée quand le sort est lancé

Ce sort est lancé sur une arme présente dans le champ de vision de l'enchanteur ; celle-ci se casse et devient inutilisable. Le sorcier doit voir l'arme entière : une épée dans son fourreau est immunisée jusqu'à ce qu'elle soit sortie. Même les armes magiques peuvent être affectées, mais elles ont droit à un test de résistance – égal à 50% plus +10% par capacité de l'arme. Une épée magique conférant **CC** +20 et le pouvoir *sommeil* a ainsi 70% de chances de résister.

Sceau d'Interdiction (rituel)

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 6 ou 12
Portée : 0
Durée : Permanent, jusqu'à ce qu'il soit dissipé
Composants : Une baguette de bronze de 15 cm de long et 1 cm de diamètre

Ce rituel permet au sorcier d'inscrire une barrière magique sur une porte ou dans un couloir et d'empêcher tout passage. La baguette de bronze sert à dessiner le sceau sur l'endroit à protéger. Toute créature qui tente de passer à travers un *Sceau d'Interdiction* (par exemple en voulant franchir une porte alors qu'un sceau a été placé sur l'ouverture) doit réussir un test de **FM** ou se heurter à un mur de force qu'elle est physiquement incapable de rompre, volontairement ou non. Elle peut réessayer le jour suivant (la prochaine période aube-crépuscule), mais avec un modificateur de -10 à au test de **FM**. Une nouvelle tentative, avec un modificateur total de -20, est encore possible un jour plus tard, mais après trois essais ratés, la créature est définitivement incapable de briser le sceau.

Le sceau de base coûte 6 PM, mais si le sorcier est de niveau 3 ou plus et qu'il dépense 6 PM supplémentaires, il peut le compléter d'un deuxième sort dans le tour qui suit. Au niveau 3, il peut apposer *Débilité, Découragement, Panique Magique* ou *Vol de Pouvoir Magique* sur le sceau. Au niveau 4, il peut aussi choisir *Absorption de la Magie, Corrosion, Dissipation d'Aura, Fuite* ou *Immobilisation.* Le coût en PM du deuxième sort est ajouté aux 12 PM de base. Le second sort affecte uniquement la première créature qui tente de franchir la barrière ; il disparaît ensuite, mais le sceau reste en place.

Seul le sorcier créateur voit la barrière, un ensemble de lignes magiques bleues dessinées dans l'air. Le sort *Détection de la Magie* permet, cependant, aux autres sorciers de la voir aussi clairement et, en dépensant 1 PM, de la rendre visible pour les autres en suivant les lignes du bout des doigts. Elle reste apparente 1D10 heures.

Le sorcier peut franchir son propre *Sceau d'Interdiction* et emmener d'autres personnes s'il y a un contact physique direct entre eux (par exemple s'ils se tiennent la main). Il peut activer un sceau par niveau d'expérience ; une fois atteint ce quota, chaque nouvelle création entraîne automatiquement la destruction de la dernière en date.

Vol de Pouvoir Magique

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un petit pot d'ambre

Ce sort est lancé sur une créature capable de jeter des sorts (si un non-enchanteur est visé par erreur, les PM sont dépensés mais rien ne se passe). Sur un échec du test de *contre-magie*, la cible perd 2D6 PM immédiatement transférés à l'attaquant. Les PM "volés" peuvent augmenter temporairement ceux de l'enchanteur au-delà du maximum normal, mais ils doivent être utilisés dans l'heure ou sont ensuite perdus. Si un enchanteur se retrouve avec 0 PM ou moins, il sombre dans l'inconscience pendant 2D10 heures et gagne 1 Point de Folie.

Niveau 3

Affaiblissement

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'au lever du soleil
Composants : Une goutte de sang de souris

Ce sort est lancé sur une créature ou sur un groupe. Toute cible qui échoue à un test de *contre-magie* perd 1 point en Force et en Endurance. Elle subit aussi les effets suivants :

- Sa capacité d'encombrement est réduite de moitié.
- Toutes les pénalités de déplacement dues aux obstacles, au *terrain difficile* et à l'excès d'encombrement sont doublées pour la durée du sort.

Arme Affûtée

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : Toucher
Durée : Jusqu'au lever du soleil
Composants : Une arme tranchante ou pointue

Ce sort permet à l'enchanteur de rendre une arme non-magique tranchante ou pointue rien qu'en la touchant. Elle n'est pas pour autant considérée comme magique et ne peut blesser les créatures immunisées contres les armes non-magiques. Son tranchant ou sa pointe est exceptionnellement affûté ; pour la durée du sort, elle inflige 1 point de Blessures supplémentaire chaque fois qu'un coup est porté, et les armures en cuir n'apportent aucune protection.

Le composant – l'arme – n'est pas consommé au moment de l'incantation, mais il disparaît quand le sort prend fin. Le sort n'a aucun effet sur les armes magiques, qui ne sont pas détruites, mais les PM dépensés sont perdus. Il peut être utilisé sur les armes de corps à corps ou les projectiles.

Corrosion

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 24 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un morceau de fer et une goutte d'eau

Ce sort est destiné à une créature ou à un groupe. Tous les objets non-magiques en fer, en acier ou en bronze appartenant aux cibles s'oxydent immédiatement et sont détruits. Les armures métalliques deviennent inutiles, les armes tombent en poussière (celles qui ont une hampe en bois et les extrémités en métal deviennent des armes improvisées), etc. Les armes et les armures magiques ne sont pas affectées.

Dissipation de la Magie

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un petit aimant et une pincée de poussière provenant des restes d'un sorcier ou des os du squelette d'un sorcier

Ce sort puissant est lancé sur une créature ou sur un groupe. Il permet à l'enchanteur de neutraliser automatiquement tous les sorts qu'il a lui-même lancés. Il possède également plusieurs effets remarquables :

- Si les créatures affectées sont sujettes à l'*instabilité*, elles doivent immédiatement faire un test.
- Les effets des armes, armures, baguettes et autres objets magiques cessent pendant ce round, à moins que leur propriétaire ne réussisse un test de *contre-magie*. Les effets de sort créés par des objets ne sont interrompus que pour un round et aucun objet magique ne peut perdre définitivement ses pouvoirs.
- Dans la limite de la portée, les effets d'un seul sort peuvent être détruits (par exemple, un *Pont Magique*, une zone de *Brouillard Mystique*, une *Évocation d'une Nuée*, etc.). Si le créateur de l'effet en est à moins de 12 mètres au moment de la *Dissipation de la Magie*, un test de *contre-magie* réussi lui permet d'empêcher sa disparition.
- Un enchanteur affecté doit réussir un test de *contre-magie* pour que les sorts qu'il maintient (par exemple les *Illusions*, les *Zones* et les *Auras*) ne soient pas annulés. De plus, en cas d'échec, il ne peut pas lancer de sort pendant le round d'action de *Dissipation de la Magie.*

Évocation d'un Serviteur (rituel)

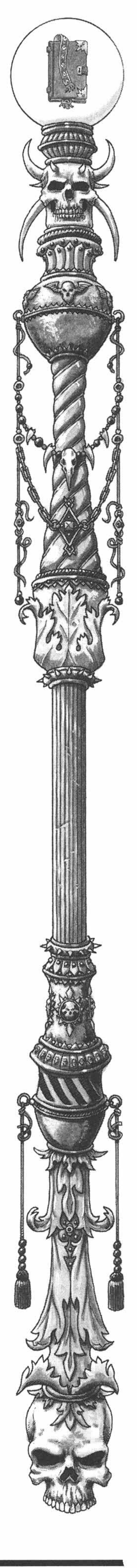
Niveau de Sort : 3
Point de Magie : 10
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Voir ci-dessous

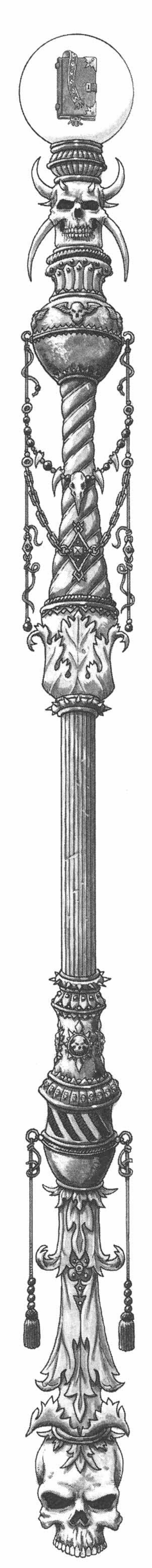
Les sorciers utilisent ce rituel pour créer un familier. Ils emploient souvent des morceaux de métal et de bois, et le résultat ressemble fréquemment à un petit mannequin ou à un petit soldat. Certains sorciers affirment que les meilleurs familiers (surtout les familiers guerriers) se font avec une armure prise à minuit à un soldat tombé sur le champ de bataille ; pour les moins mystiques, c'est de la pure superstition.

Ce n'est pas un rituel que l'on peut apprendre ; il doit être exécuté en se référant au parchemin ou au grimoire adéquat. Les Points d'Expérience sont payés à la première utilisation, comme si le sort venait d'être appris. Il peut ensuite être lancé (à condition de disposer du grimoire ou du parchemin) sans autre dépense de PE.

Pour fabriquer un familier, le sorcier rassemble les morceaux de métal, de bois, de cuir ou autres matières nécessaires, puis les sculpte, leur donne une forme ou les assemble pour obtenir une figurine ne dépassant pas 30 cm de haut ou de long. Il est inutile de prévoir des articulations complexes pour les membres ; c'est le sort qui apporte la mobilité. La construction dure trois jours, pendant lesquels le sorcier ne doit pas manger et ne peut boire que de l'eau. Chaque jour, il fait un test de *construction*. Un échec l'oblige à passer un jour supplémentaire à fabriquer le familier. Si la marge d'échec est supérieure ou égale à 30, les matériaux sont détériorés en raison d'une exécution maladroite et il faut tout recommencer à zéro. Si le sorcier s'interrompt pendant la phase de construction, quelle que soit la raison, il doit aussi recommencer tout le processus – les matériaux sont toutefois récupérables.

Une fois la figurine réalisée, le sorcier consacre toute une journée (16 heures) à exécuter le sort qui donnera vie au familier ; il ne peut rien faire d'autre, hormis se reposer cinq minutes toutes les heures. Pour lancer le sort, le sorcier psalmodie les mots nécessaires, exécute la gestuelle et certains pas cérémoniels autour du familier (il doit





absolument se trouver dans une grande pièce). À ce stade, toute interruption anéantit le processus entier et le sorcier doit jeter tous les matériaux et recommencer depuis le début.

À la fin du rituel, le familier prend vie. Il se redresse, regarde autour de lui et découvre son maître. À ce moment-là, le maître de jeu fait un test de **Soc** pour le sorcier, mais sans révéler le résultat au joueur. Sur une réussite, le familier s'avance, touche la main du sorcier et devient son ami pour la vie. En cas d'échec, le familier se montre nerveux. Il fait un test de **CI**; sur une réussite, il va à contrecœur vers le sorcier qui fait un autre test de **Soc**. Sur un nouvel échec, le familier fuit le sorcier et quand il arrive à plus de 10 mètres, il se désagrège – tout le rituel est à recommencer. Un résultat de 99 ou 00 indique un échec catastrophique, mais le sorcier ne s'en rend pas compte. Le familier est animé par un démon mineur du Chaos; il semble amical, mais a ses propres projets. Ses actions sont toujours nuisibles et il fait généralement tout son possible pour qu'échouent les activités du sorcier, tout en paraissant l'aider.

Pour plus de renseignements sur les différents types de familiers, voir le chapitre 21.

Manteau de Ténèbres

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 6
Portée: Personnel
Durée: 1D3+1 tours
Composants: Une pincée de suie et les ailes d'une chauve-souris

Ce sort permet à l'enchanteur et au groupe qui l'accompagne d'être entièrement enveloppés dans une zone d'obscurité magique. Quiconque s'éloigne de plus de 4 mètres d'un autre membre du groupe quitte la zone d'effet. Les créatures en dehors de la zone d'obscurité ne voient rien de ce qui s'y passe, mais pour ceux qui sont à l'intérieur, la vision n'est aucunement gênée. Les projectiles lancés dans cette zone sont soumis à une pénalité de -20 et les enchanteurs ne peuvent jeter de sort ciblé sur un individu. (Ils peuvent cependant lancer normalement des sorts visant le groupe entier.) Quiconque souhaite entrer dans le *Manteau de Ténèbres* doit réussir un test de *peur*. Malgré son apparence, ce n'est pas un sort de Zone.

Puits du Désespoir

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 6
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Une truelle

Ce sort s'applique à un seul individu qui s'enfonce brusquement dans la terre sur 1 mètre de profondeur. Cela ne provoque aucun dommage (les halfelings et les gnomes risquent toutefois d'être étouffés), mais il faut faire sortir la cible pour qu'elle puisse se déplacer de nouveau. La nature du terrain doit permettre que l'on creuse dedans naturellement. Si la cible est sur de la roche, sur un sol de bois ou de pierre dans un bâtiment, il ne se passe rien.

Sens du Vert

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 8
Portée: Personnel
Durée: 1 heure par niveau de l'enchanteur
Composants: Une boussole

Le sorcier établit un contact subconscient avec le monde naturel. Il gagne un sens infaillible de la direction et les compétences Emprise sur les Animaux et Pistage pour la durée du sort. De plus, il doit être traité comme connaissant l'Étiquette. (Personne ne sait vraiment pourquoi; c'est peut-être simplement que cette conscience amplifiée du monde naturel lui donne une attitude plaisante.)

Subversion d'Arme

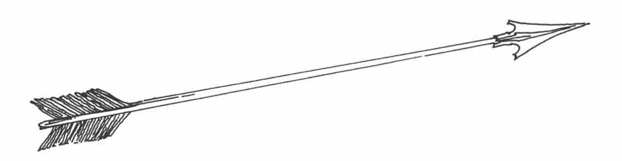
Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 6
Portée: À Vue
Durée: 1 round
Composants: Une petite arme en argent

Ce sort est lancé sur un personnage ou sur une créature se trouvant dans le champ de vision de l'enchanteur. Une arme de corps à corps tenue par la cible s'anime et se tourne contre elle pendant 1 round. Elle lui porte une attaque, avec une **CC** égale à la **FM** de l'enchanteur et une **F** égale au dixième de cette **FM**, arrondi à l'entier inférieur. Réussir un test de **Dex** permet à la cible de retenir l'arme dont l'attaque subit alors un malus de -20. L'enchanteur peut investir des PM supplémentaires pour réduire la **Dex** de la cible, tout comme la dépense de PM supplémentaires permet de réduire la **FM** d'une cible contre un sort. Après 1 round, l'arme cesse d'être animée.

Subversion d'Arme affecte les armes magiques, mais elles ont 50% de chances de résister, avec un bonus supplémentaire de +10% par capacité. Ainsi, une épée magique conférant **CC** +10 et la capacité *sommeil* aura 70% de chance de résister. Le sort n'a aucun effet sur les créatures utilisant des armes naturelles – il ne peut pas, par exemple, obliger un animal à se mordre ou à se griffer.

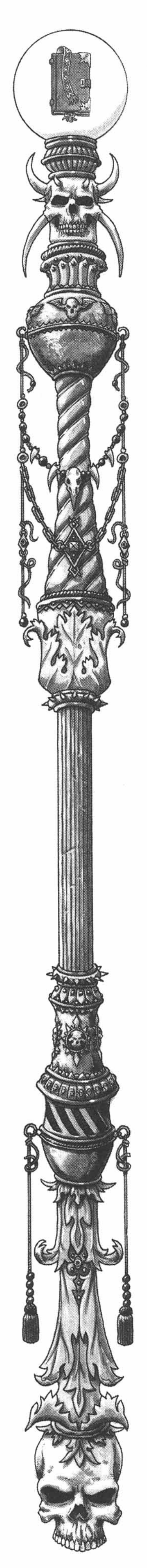
Tempête de Flèche

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 6
Portée: Toucher
Durée: Voir ci-dessous
Composants: Un carquois de 12 flèches au maximum



En touchant un carquois, le sorcier enchante les flèches pour que l'une d'elles saute automatiquement dans la main dès que la précédente est décochée, ce qui permet à l'archer de doubler sa vitesse de tir (2 flèches par round). Les flèches redeviennent normales dès qu'elles sont décochées, ou au lever de soleil suivant pour celles qui n'ont pas servi.





Niveau 4

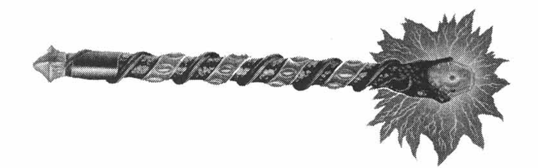
Absorption de la Magie

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 12
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Une baguette magique, entourée d'un fil de cuivre

Ce sort permet à l'enchanteur de vider la cible de toute son énergie magique. La cible résiste en réussissant un test de *contre-magie*. Un échec entraîne les effets suivants:

- Les enchanteurs perdent tous leurs PM. Les sorciers (même spécialisés) s'évanouissent pendant 2D10 tours, sauf les clercs et les druides qui restent conscients.
- Les mort-vivants et les créatures éthérées sont détruits.
- Les démons et les élémentaux sont conjurés.

Absorption de la Magie est un sort dangereux à utiliser, car s'il est lancé avec succès, l'enchanteur fait un test de *contre-magie*. En cas d'échec, il ne contrôle pas les énergies magiques aspirées par le sort et perd un nombre de points de Blessures égal au quart des PM de la cible, en arrondissant à l'entier supérieur. Il ne peut cependant pas se retrouver avec moins de 1 **B**.



Accélération du Temps

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8
Portée: Créature touchée
Durée: 3D10 rounds
Composants: Un sablier rempli de poudre de diamant

Ce sort affecte une créature et lui permet de se déplacer et d'agir deux fois plus vite qu'en temps ordinaire. Son Mouvement, son Initiative et ses Attaques sont doublés pendant le temps d'effet, dans la limite des maximums normaux (**WJRF**, p. 13). Toutes les actions, telles que dégainer une arme ou récupérer un objet, se font deux fois plus vite. La cible ne peut pas lancer de sorts, mais elle peut utiliser des potions et/ou des objets magiques.

Enchevêtrement

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8
Portée: 100 mètres
Durée: 1D6+1 tours
Composants: Une pincée de fumier et une baguette en jonc sanguinaire

Ce sort est lancé sur un point situé à moins de 100 mètres de l'enchanteur. Une végétation luxuriante jaillit du sol, couvrant rapidement une aire de 24 mètres de large et la transformant en *terrain difficile*. Toutes les créatures présentes à l'apparition de la végétation sont immobilisées: elles ne peuvent plus se déplacer et subissent une pénalité de -10 pour toucher, avec des projectiles comme au corps à corps. Elles ont droit à un test de **F** à la fin de chaque round pour tenter de s'échapper; une réussite indique qu'elles y parviennent. Ceux qui pénètrent dans l'aire d'effet ne courent aucun risque d'être immobilisés. La végétation est considérée comme *inflammable* (**WJRF**, p. 80).

Mur de Feu

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8 par tour
Portée: 12 mètres
Durée: 1 tour s'il n'est pas renouvelé
Composants: Une pincée de soufre, une dent de dragon

Le sorcier crée un mur de feu de forme quelconque, pouvant atteindre 2 mètres de large et 12 de long, avec des flammes s'élevant à 3 mètres de hauteur. L'ensemble du mur doit se trouver à moins de 12 mètres du sorcier. Celui-ci peut se déplacer et agir (sauf pour lancer des sorts) pendant qu'il maintient le mur; toute partie du mur qui se retrouve à plus de 12 mètres de lui au début d'un tour s'éteint. Au début de chaque tour, le sorcier décide s'il dépense 8 PM pour maintenir le mur; s'il y renonce, les flammes s'éteignent immédiatement.

Le *Mur de Feu* bloque le champ de vision; tout objet ou créature qui le traverse encaisse automatiquement un coup de **F** 8 qui ignore toute armure (même magique). Les cibles *inflammables* subissent en plus les dégâts dus au feu.

Nuage Fétide

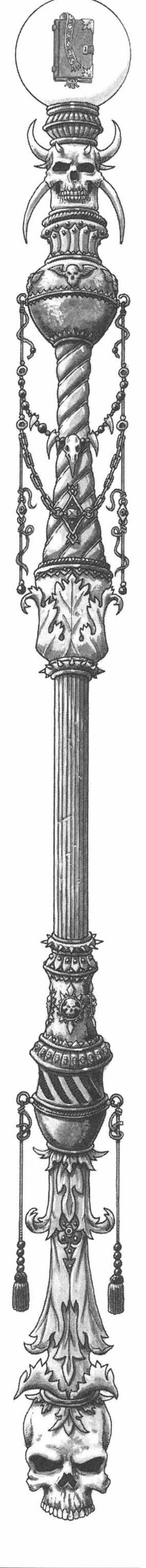
Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8
Portée: 48 mètres
Durée: Jusqu'à dissipation
Composants: Les entrailles d'un putois et une feuille de chou

C'est une version plus puissante du sort de magie de Bataille *Brouillard Mystique*; il crée un nuage toxique et corrosif de 2D6 mètres de diamètre dans la limite de la portée (**WJRF**, p. 157). Les créatures vivantes prises dans ce nuage doivent réussir un test de *poison* à chaque round ou encaisser un coup automatique de **F** 5, sans tenir compte de l'armure.

Les trolls et autres créatures capables de régénération ne récupèrent pas ainsi des dommages subis dans un *Nuage Fétide*, même quand ils en sortent; seul le repos ou la magie permet de les soigner.

Nuage Fétide n'affecte ni les créatures éthérées ni les élémentaux d'air ou de feu. Les autres élémentaux, les mort-vivants et les démons n'encaissent le coup de **F** 5 qu'une fois par tour (au premier round). Le nuage persiste jusqu'à ce que l'enchanteur soit frappé, se déplace, lance un autre sort ou que sa concentration soit autrement interrompue.

Un élémental de feu ou d'air peut détruire le *Nuage Fétide* en 4+1D4 rounds. Le sort *Dissipation de la Magie* le chasse immédiatement. À la discrétion du MJ, les vents violents le dispersent en 1D4 rounds.



Renvoi de Sort

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : Spécial
Durée : Spécial
Composants : Un miroir en argent

Tout sorcier qui a conscience d'être visé par un rival peut tenter de renvoyer le sort à son adversaire à l'aide d'un miroir argenté. Pour fonctionner correctement, *Renvoi de Sort* exige que deux conditions soient remplies :

- La cible du sort est l'enchanteur, le groupe dans lequel il se trouve ou quelqu'un se tenant à moins de 4 mètres de lui.
- Les deux enchanteurs font un test d'**I**. Si *Renvoi de Sort* est lancé à partir d'un joyau de sort ou d'une baguette de pouvoir, l'attaqué a un bonus de + 20. Consultez la table suivante pour déterminer si *Renvoi de Sort* est lancé à temps :

	Test de l'Adversaire	
Test de l'Enchanteur	**Réussi**	**Raté**
Réussi	Peut-être	Oui
Raté	Non	Peut-être

Sur un résultat Peut-être, *Renvoi de Sort* intervient à temps si l'**I** de l'enchanteur est supérieure à celle de son adversaire.

Si *Renvoi de Sort* a été lancé à temps, tous les effets du sort sont renvoyés sur l'adversaire qui encaisse tous les dommages. Dans le cas contraire, le sort fonctionne normalement, mais le sorcier attaqué perd les PM dépensés pour *Renvoi de Sort.* Un *Renvoi de Sort* lancé sur un autre *Renvoi de Sort* ne l'annule que si l'enchanteur réussit un test d'**I**.

Zone d'Immunité Magique

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12
Portée : 12 mètres de diamètre
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Une sphère de verre contenant 3 gouttes de sang de démon

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur le sorcier. En plus d'apporter les mêmes protections que *Zone de Sanctuaire*, *Zone d'Immunité Magique* est imperméable aux sorts magiques et aux effets de tout genre, hormis *Dissipation de la Magie.* Cela inclut tous les effets de sort créés par les objets magiques.

Les mort-vivants, élémentaux, démons et créatures éthérées ne peuvent pas pénétrer dans cette zone. Toutes les créatures de ce type se trouvant à l'endroit où agit le sort font immédiatement un test d'*instabilité.* Sur une réussite, elles s'enfuient à toute allure.

La *Zone d'Immunité Magique* dure jusqu'à ce que le sorcier accomplisse une autre action (se déplacer, lancer un autre sort, s'endormir, etc.) ou jusqu'à ce qu'il soit victime d'une *Dissipation de la Magie.* Elle n'est pas détruite si elle touche une zone d'un autre type, qui est, elle, automatiquement dissipée. Si deux *Zones d'Immunité Magique* entrent en contact, elles s'annulent mutuellement.

Zone de Protection contre les Projectiles

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 12 mètres
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Une petite réplique de bouclier

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur le sorcier. Toutes les flèches, lances ou autres projectiles physiques envoyés dans cette zone (y compris ceux des canons et des armes à feu) rebondissent sur une barrière invisible. Les sorts de missile ne sont pas affectés. La zone dure 1 heure par niveau du sorcier qui ne peut se déplacer, accomplir d'actions, lancer d'autres sorts ou récupérer des PM par le biais de la compétence Méditation tant qu'il la maintient. Si deux zones ou plus se touchent ou se chevauchent, elles sont toutes détruites instantanément.

Les Sorts de Magie de Couleur

Aucun sort des Collèges de Couleur ne nécessite de composants. En principe, les composants servent de focus, mais comme les sorciers de Couleur puisent directement dans l'énergie concentrée des vents de magie, ils n'en ont pas besoin ; beaucoup, cependant, ne se séparent jamais d'un bâton ou d'un totem qui, affirment-ils, les aide à concentrer les énergies.

Les sorciers de Couleur utilisent malgré tout les composants appropriés pour lancer les sorts des autres disciplines qu'ils connaissent, en particulier les sorts de magie de Bataille.

Sorts d'Améthyste

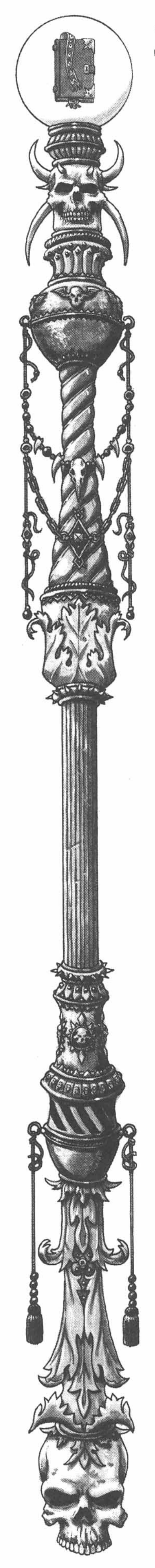
Les sorciers d'Améthyste étant dans l'impossibilité de prononcer des incantations, leurs sorts ont été conçus pour ne pas leur faire subir les pénalités associées à ce manquement (voir p. 157). Celles-ci restent toutefois applicables pour les sorts des autres disciplines.

Niveau 4

Caresse Mineure de Laniph

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : 24 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

L'énergie d'Améthyste étreint le cœur de la cible et le comprime, infligeant 1D6 coups de **F** 6. Pour un observateur (ou quelqu'un qui pratique une autopsie) la victime semble avoir une crise cardiaque, et il est impossible d'attribuer cette mort à de la magie si personne n'a vu



qu'un sort a été lancé. Les armures, même magiques, ne fournissent aucune protection, mais l'Endurance réduit les dommages de chaque coup.

Le Collège d'Améthyste surveille très strictement l'enseignement et l'usage de ce sort. Certains affirment que les supérieurs du collège sont capables de dire, en voyant un cadavre, si l'individu a été victime de la *Caresse Mineure de Laniph*.

Étreinte d'Iyrtu

Niveau de Sort :	4
Points de Magie :	8
Portée :	Personnel
Durée :	1 round
Composants :	Aucun

Ce sort permet au sorcier d'écraser un adversaire au corps à corps. Une force envahit ses bras, les imprégnant d'une énergie pourpre qui palpite et lui donne la puissance de plusieurs personnes. Cette attaque touche automatiquement et remplace toute autre action du sorcier pendant ce round. Sa **F** est alors augmentée de 1D6 (jusqu'à un maximum de 10) et les armures non-magiques de la cible sont ignorées. Les armures magiques sur le torse, les boucliers magiques et tout autre objet préservant le tronc peuvent offrir une protection, à la discrétion du maître de jeu.

La Force supplémentaire ainsi acquise peut aussi être utilisée à d'autres fins, avec l'accord du maître de jeu – par exemple, envoyer un objet très loin, déplacer un objet lourd, etc.

Menottes de Caloe

Niveau de Sort :	4
Points de Magie :	6
Portée :	48 mètres
Durée :	3D6 rounds + 1 PM par round supplémentaire
Composants :	Aucun

Un lourd bloc d'énergie se forme autour de la taille d'un unique ennemi ou d'un groupe se trouvant à 48 mètres ou moins du sorcier. Il peut retenir un nombre de créatures ayant une Force totale de 3D6 – le joueur lance les dés quand le sort est lancé. S'il vise un groupe, les personnages sont choisis au hasard jusqu'à ce que la Force déterminée soit dépassée.

Les cibles ne peuvent pas déplacer tant qu'elles sont menottées. Elles ne sont autrement pas gênées : elles peuvent combattre au corps à corps, envoyer des projectiles et utiliser la magie. Le sorcier ne peut pas créer d'autres *Menottes de Caloe* tant qu'il maintient les premières. Il peut annuler le sort quand il veut, ou le prolonger en dépensant 1 PM par round supplémentaire.

Parent Sauvage de Zandox

Niveau de Sort :	4
Points de Magie :	10
Portée :	Personnel
Durée :	3D6 rounds
Composants :	Aucun

Des ombres mauves se forment et s'attachent aux talons du sorcier, comme deux grands chiens de garde. Quand on les regarde directement, elles disparaissent, mais du coin de l'œil, elles ressemblent à un couple de chiens bavant, aux crocs acérés – et à la longue langue pleine de salive. Si le sorcier est à moins de 4 mètres d'un ennemi, chaque ombre peut porter 1D3 attaques contre lui. Elles ont une **CC** de 50, et leurs coups sont de **F** 5. On ne peut pas les attaquer directement, et elles ne sont pas considérées comme des cibles pour les sorts affectant les groupes.

Télépathie

Niveau de Sort :	4
Points de Magie :	1
Portée :	100 mètres
Durée :	1 tour
Composants :	Aucun

Cette forme de communication mentale silencieuse et de lecture restreinte de l'esprit a été spécialement conçue pour les sorciers d'Améthyste pour leur permettre d'échanger des pensées, des questions et des idées sans parler. Ils ne peuvent transmettre que des messages très rudimentaires aux non-initiés et par un processus laborieux et ardu – chaque fois qu'il tente de communiquer avec une personne de l'extérieur, le sorcier d'Améthyste doit réussir un test de **Soc**. Un échec critique indique qu'il a été compris totalement de travers.

Pour communiquer, les sorciers d'Améthyste n'ont qu'à penser ce qu'ils veulent dire, et tous leurs semblables se trouvant à moins de 100 mètres l'entendent. La pensée peut aussi s'adresser à un sorcier précis, auquel cas aucun autre ne "l'entendra". Il est plus difficile de lire les pensées d'une autre personne. Cela ne fonctionne qu'entre sorciers d'Améthyste ; il n'existe aucune version de ce sort leur permettant de s'insinuer dans l'esprit des autres magiciens, encore moins dans celui des gens ordinaires, et quiconque est découvert alors qu'il se livre à des recherches dans ce domaine est remis sur-le-champ aux répurgateurs.

Un sorcier désireux de lire dans l'esprit d'un autre doit réussir un test de **FM** pour établir le contact. La réussite d'un test d'**Int** permet à la cible de le remarquer, et celle d'un test de **FM** de bloquer la lecture avant que des informations ne soient dévoilées.

Si le sorcier curieux parvient à ses fins, il peut écouter les pensées de la cible pendant 1 minute. Si cette personne communique avec un tiers pendant ce temps, il sait si elle ment.

Vitesse de Lykos

Niveau de Sort :	4
Points de Magie :	6 par 100 mètres
Portée :	12 mètres
Durée :	Instantané
Composants :	Aucun

Ce sort affecte une cible se trouvant à moins de 12 mètres de l'enchanteur. Quand elle se déplace, ses mouvements sont amplifiés par des ressorts d'énergie qui la dotent d'une vitesse extraordinaire. Elle parcourt 100

mètres par round pour 6 PM investis dans le sort, mais uniquement sur une surface normalement praticable (ce qui signifie qu'elle ne peut pas marcher sur l'eau, traverser des murs, etc.), sans se soucier du type de terrain. Elle peut engager directement le corps à corps, en bénéficiant d'une charge au début du prochain round de combat.

Niveau 5

Amaranth

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 12
Portée : 12 mètres
Durée : 2D6 minutes
Composants : Aucun

Ce sort double l'Endurance de la cible, jusqu'à un maximum de 10, pendant 2D6 minutes ou jusqu'à ce que le sorcier dissipe l'enchantement. Il peut utiliser le sort sur lui-même ou sur toute autre personne située à moins de 12 mètres.

Caresse de Laniph

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 18
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Ce sort est lancé sur une personne se trouvant à moins de 48 mètres de l'enchanteur. Il l'enveloppe d'une lumière mauve qui l'immobilise et se solidifie, se comprime et exerce un étau mortel. La cible encaisse 2D6 coups de **F** 6. Les armures n'apportent aucune protection.

Destin de Bjuna

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 15
Portée : 18 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Ce sort est lancé sur un personnage ou sur un groupe situé dans les 36 mètres. Les cibles qui échouent à un test de **FM** se mettent à sourire, puis à rire, et sont progressivement prises d'un fou rire hystérique. Les convulsions sont de plus en plus violentes et font éclater les organes et exploser les vaisseaux sanguins. Cela entraîne 2D6 coups de Force égale à celle de la victime, dus aux efforts qu'entraîne l'hystérie convulsive. Les armures (même magiques) n'apportent aucune protection. Les archives du Collège d'Améthyste ne mentionnent pas qui était Bjuna ni pourquoi il est mort ainsi.

Étouffement d'Ennemi

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 20
Portée : 24 mètres
Durée : 3D6 round
Composants : Aucun

Une énergie mauve s'écoule des yeux, des oreilles, du nez et de la bouche du sorcier pour former une masse informe autour d'un individu se trouvant dans les 36 mètres ; elle l'engloutit et le fait suffoquer. Il doit réussir un test de **FM** pour garder la bouche fermée ; autrement, l'énergie mauve s'insinue en lui et le tue lentement. Chaque round, la victime doit réussir un test d'**E** ou perdre 1D3 points de Blessures, les effets des coups critiques étant déterminés par la Table des Morts Violentes et des Coups Critiques (**WJRF**, p. 125). Elle ne peut absolument rien faire. Si le sort s'arrête avant sa mort, ou s'il est dissipé par la magie ou par la mort du sorcier, elle se retrouve *inerte* pendant 1D6 rounds, le souffle coupé. Les armures (même magiques) n'apportent aucune protection.

Faux Pourpre

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 5
Portée : Personnel
Durée : 1D10 rounds
Composants : Aucun

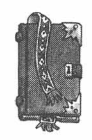
Le sorcier invoque une énorme faux scintillante d'énergie pourpre qui, au corps à corps, permet de faire tomber têtes et membres des adversaires comme s'il s'agissait de maïs prêt à être moissonné. La *Faux Pourpre* remplace l'attaque normale du sorcier et inflige un coup de **F** 5 à chaque ennemi se trouvant dans les 6 mètres. C'est la **CC** du sorcier qui permet de déterminer la réussite de chaque attaque. L'armure protège normalement. Après 1D10 rounds de combat, la faux se désagrège.

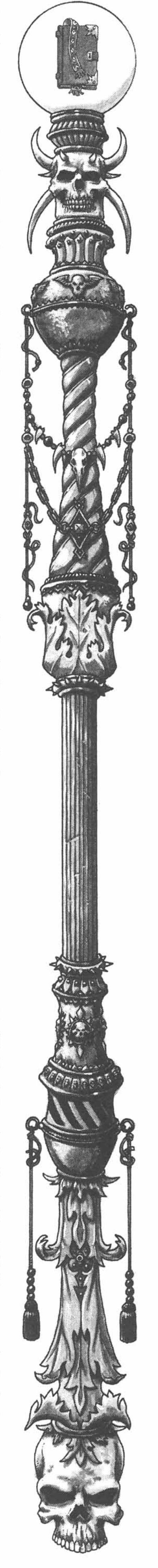
Soleil Pourpre de Xe Reus

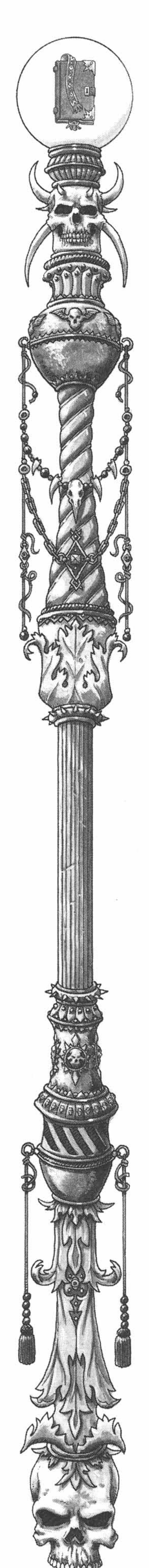
Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 28
Portée : Voir ci-dessous
Durée : 1D6 tours
Composants : Aucun

Le sorcier crée un orbe d'obscurité bordé de mauve qu'il peut envoyer dans n'importe quelle direction. Se déplaçant en ligne droite, il détruit tout sur son passage. Il parcourt d'abord 1D6 mètres et avance de 4D6 mètres chaque round suivant. Quiconque se trouve à moins de 10 mètres du *Soleil Pourpre* doit faire un test de *peur*. Quiconque est touché par le *Soleil Pourpre* doit réussir un test de *contre-magie* ou mourir et être instantanément transformé en une petite améthyste valant 50 CO. Si l'orbe rencontre un mur, une montagne ou tout autre obstacle, il le traverse en le brûlant à sa vitesse normale de déplacement, laissant un trou de 30 cm de diamètre. Le *Soleil Pourpre* dure 1D6 minutes ou jusqu'à ce que le sorcier l'annule, selon ce qui vient en premier.

Un incident impliquant ce sort lancé dans une ville a fait date. De nombreuses histoires de magie le décrivent avec force détails et le font suivre d'un bref paragraphe sur le procès extrêmement rapide d'un sorcier impérial précédant sa mise au bûcher.







Sorts d'Or

Niveau 4

Cage Dorée

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 10
Portée: 48 mètres
Durée: Jusqu'à l'aube suivante
Composants: Aucun

Ce sort est lancé sur un individu ou sur un point particulier. Des barreaux dorés jaillissent de la terre et forment une cage circulaire autour de la cible, se terminant en un point situé au-dessus de sa tête. La cage mesure 6 mètres de diamètre et 8 mètres de haut; les barreaux, de 1,5 centimètre d'épaisseur, sont espacés de 15 centimètres. Tout ce qui est dedans est pris au piège, à moins de réussir un test de **F** (avec un modificateur de -20) pour écarter les barreaux et s'échapper, ou imaginer une façon de les faire fondre ou de les couper. La situation n'est pas aussi tragique qu'il y paraît: rien ne peut entrer dans la cage, hormis les armes, projectiles, petits objets et sorts pouvant passer entre les barreaux. Si le sort est lancé en intérieur, la cage perce tout plafond à moins de 8 mètres de haut. Elle disparaît à l'aube du jour suivant.

Creuset

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 6 par tranche de 100 mètres
Portée: Personnel
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Le sorcier émet une lueur dorée de plus en plus intense jusqu'à ce qu'il soit impossible de le regarder; il semble alors se dissoudre totalement. Il réapparaît instantanément ailleurs, en ressemblant d'abord à de l'or incandescent qui se solidifie et refroidit.

Le sort permet de parcourir 100 mètres pour 6 PM investis. Le sorcier peut ainsi venir au corps à corps, auquel cas on considère qu'il *charge* au premier round, et qu'il combat ensuite normalement. Il ne peut aller que vers des endroits qu'il voit – il ne peut pas réapparaître à l'intérieur d'un bâtiment, sauf s'il voit une porte ou une fenêtre ouverte. Il lui est impossible de lancer le sort sur quelqu'un d'autre.

Destin Tranchant

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8
Portée: 36 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

D'un geste du bras, le sorcier emplit l'air de traits d'or fondu. Ils volent en ligne droite sur une distance maximale de 36 mètres et frappent la première chose qui croise sur leur chemin. Ce qu'ils touchent subit 2D6 coups de **F** 4. Les armures normales sont sans effet, mais les personnages peuvent limiter la force d'impact sur une réussite d'un test d'**I** et n'encaissent alors que la moitié des dommages déterminés. Les traits disparaissent ensuite.

Flèche Miroitante

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 10
Portée: 144 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Une flèche d'énergie d'or pure jaillit du front du sorcier et s'élève très haut. Elle cherche une cible à moins de 144 mètres, tombe tout droit et frappe la victime comme si elle surgissait de nulle part. Elle porte 1D6 coups automatiques de **F** 4. La cible doit être dans le champ de vision du sorcier. Les armures protègent normalement. La flèche disparaît après avoir touché la cible.

Gant Bruni

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 10
Portée: 12 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Un gant en or poli se matérialise dans l'air et va frapper un ennemi. Il peut viser une cible jusqu'à 12 mètres et porte un coup de **F** 6. Aucune armure (même magique) n'offre de protection. Le gant disparaît dès qu'il a attaqué.

L'Or des Fous

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8
Portée: 24 mètres
Durée: Jusqu'à ce que la cible résiste
Composants: Aucun

L'Or des Fous remplit l'esprit de ses victimes de visions de richesses incroyables et d'une avidité irrationnelle. Il est lancé sur un individu ou sur un groupe se tenant à moins de 48 mètres du sorcier. Pendant les 3D6 premiers rounds, les cibles sont sujettes à la *stupidité* et ne pensent qu'à tout l'or qu'elles n'ont pas obtenu.

Elles souffrent ensuite d'une forme particulière de *kleptomanie* (**WJRF**, p. 85) et tentent de voler tout ce qui est en or sans se soucier des risques. Elles ont droit à un test de **FM** par heure pour se sortir de cette transe et retrouver un état normal.

Petite Monnaie

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 5, +1 pour 1D6 Couronnes
Portée: Toucher
Durée: 1D8 heures
Composants: Aucun

Le sorcier fait apparaître des pièces d'or à partir de rien. Chaque PM investi permet de produire 1D6 couronnes d'or (ou l'équivalent local), jusqu'à un maximum de 12 PM. Il est impossible de repérer les pièces ainsi créées par

les méthodes ordinaires. Elles correspondent à l'attente du mage, s'il avait déjà vu de vraies pièces du type désiré – il ne peut pas fabriquer une monnaie étrangère qui lui est inconnue. Les pièces disparaissent 1D8 heures après leur création.

Il est déjà arrivé que des sorciers d'Or pris alors qu'ils recouraient à ce sort soient condamnés à une lourde amende ou expulsés de leur collège. On parle aussi de sorciers qui auraient été pendus ou qui auraient disparu après avoir donné ces pièces à qui il ne fallait pas.

Niveau 5

Contact Doré

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 12
Portée : Personnel
Durée : 6D6 tours
Composants : Aucun

Quand un sorcier d'Or lance ce sort, la première personne qu'il touche de sa main nue doit réussir un test de *contre-magie* ou être transformée en or et complètement figée. Tant qu'elle est réduite à l'état de statue, elle ne peut rien entendre, voir ou sentir. Après 6D6 tours, elle redevient un être de chair et de sang, sans effets secondaires – à moins que quelqu'un l'ait, entre-temps, poussée dans un lac profond, par exemple. Entailler la statue, la faire fondre ou l'endommager autrement dissipe le sort immédiatement, mais la victime encaisse immédiatement les dommages subis (calculés avec son Endurance).

Peur d'Aramar

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 16
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'à ce que la cible résiste
Composants : Aucun

Ce sort est lancé sur une créature vivante se trouvant à moins de 48 mètres du sorcier. Il hante son esprit de visions représentant ses pires terreurs, ce qui la fait fuir immédiatement, sans aucun test. La victime est sujette à la *peur* de tous les êtres vivants présents dans les 48 mètres et continue à fuir jusqu'à ce qu'elle soit seule. Chaque matin à l'aube, elle fait un test de *peur*. Sur une réussite, elle se remet de ce sentiment irrationnel ; sur un échec, elle gagne 1 Point de la Folie et continue à être terrifiée par les êtres vivants.

Reproduction de Levorg

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 20 + 2 par mètre cube supplémentaire
Portée : Personnel
Durée : 1D8 heures
Composants : Aucun

Avec ce sort, un sorcier d'Or fait apparaître n'importe quelle chose inanimée à partir de rien. Un objet simple peut mesurer jusqu'à 8 mètres cubes ; chaque mètre cube supplémentaire coûte 2 PM. Il n'est pas possible de créer d'êtres vivants, et les objets complexes nécessitent une réussite de *construction* pour que le sorcier les imagine correctement ; autrement, ils ont l'aspect attendu, mais fonctionnent mal. L'objet disparaît après 1D8 heures sans aucun avertissement – le sorcier lui-même ignore combien de temps il va durer.

Tous les objets produits ainsi sont des fac-similés magiques. *Reproduction de Levorg* ne permet pas de créer un objet magique, ni même un composant pour un autre enchantement. Les experts ne sont pas dupes : un Joaillier fera la différence entre un vrai diamant et sa copie ; un négociant distinguera de vraies soies de leurs imitations.

Robe Scintillante

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 15
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau de sorcier
Composants : Aucun

Une robe scintillante d'énergie dorée se forme autour du sorcier. Elle absorbe jusqu'à 2D6+12 points de Blessures physiques (jet au moment où le sort est lancé). Chaque fois qu'elle est atteinte par une arme ou un sort infligeant des dégâts, le montant est déduit de ses points de Blessures et non de ceux du sorcier – mais c'est toujours l'Endurance du sorcier qui intervient dans le calcul des dommages. Quand les points de Blessures de la robe sont épuisés, elle disparaît et le sorcier encaisse normalement les dommages. En cas d'attaque magique, la robe absorbe les dommages et disparaît immédiatement, qu'ils aient été faibles ou importants.

Sorts d'Ambre

Niveau 4

Capuche Vengeresse

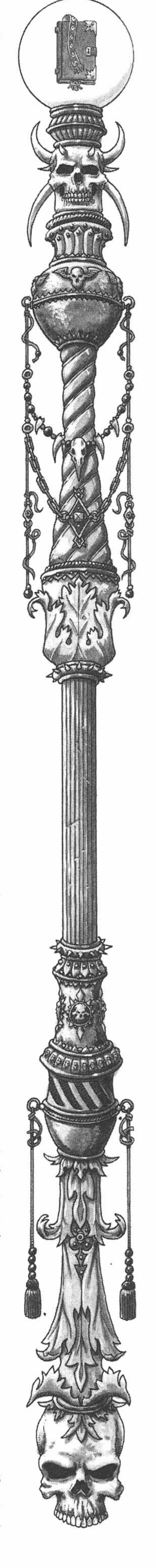
Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : Personnel
Durée : 2D6+3 rounds
Composants : Aucun

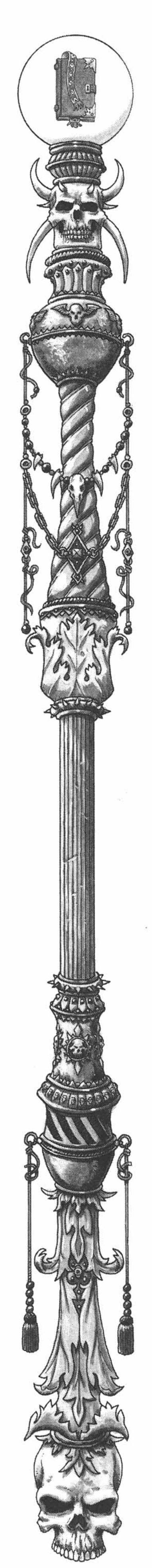
Un capuchon de lumière ambrée se forme autour du sorcier et absorbe la force de toute attaque non-magique sur une réussite d'un test de **FM**. Tous les coups ainsi absorbés sont considérés comme de **F** 0 ; si le sorcier combat au corps à corps, tous les coups absorbés sont renvoyés sur l'assaillant qui subit alors une attaque de **F** 0.

Enchevêtrement Épineux

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : 100 mètres
Durée : Jusqu'au lever du soleil
Composants : Aucun

Ce sort est lancé sur un point situé à moins de 100 mètres de l'enchanteur. Une végétation luxuriante jaillit du sol, couvrant rapidement une aire de 24 mètres de large et la





transformant en *terrain difficile.* Toutes les créatures présentes à l'apparition de la végétation sont immobilisées jusqu'à ce qu'elles réussissent un test de **F** pour s'échapper – elles peuvent le recommencer à la fin de chaque round. Elles ne peuvent plus se déplacer et subissent une pénalité de -10 pour *toucher,* avec des projectiles comme au corps à corps, ainsi que pour tous les autres jets basés sur la Force, l'Initiative ou la Dextérité. La végétation excédentaire dure jusqu'au lever du soleil, à moins qu'on ne la fasse brûler ou qu'on ne la détruise avec un sort approprié.

Le sorcier peut aussi lancer une version plus puissante du sort où la végétation dure 100 ans. Lancer un sort aussi puissant coûte 50 PM au lieu de 10.



Éveil du Bois

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 12
Portée: 48 mètres
Durée: 1 round
Composants: Aucun

Une zone boisée de 48 mètres de diamètre prend vie grâce au pouvoir de la magie d'Ambre. De puissantes rafales de vent soufflent dans les arbres, plongeant dans une tempête de branches et de feuilles les gens présents dans le bois ou à moins de 24 mètres de la zone affectée. La tempête inflige 2D6 coups de **F** 4; les armures assurent une protection normale. Après un round, elle se calme et les arbres retrouvent leur tranquillité.

Nuée du Destin

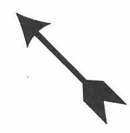
Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 12
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

En poussant un cri perçant surnaturel, le sorcier dirige des filaments d'énergie d'Ambre sur un groupe ou sur un individu se trouvant à moins de 48 mètres. L'énergie se transforme en milliers d'oiseaux qui piquent sur les cibles et les couvrent d'une masse féroce de plumes, de becs et de griffes. Chaque cible subit 3D6 attaques de **F** 3; les armures protègent normalement. Après son assaut, la *Nuée du Destin* disparaît, ne laissant derrière elle que quelques plumes ambrées qui disparaissent rapidement.

Tonnelle Volante

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 6
Portée: Personnel
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Le sorcier est avalé par un tourbillon d'énergie d'ambre rutilant qui le transporte dans n'importe quelle direction – sur 100 mètres pour 6 PM investis. Le sorcier peut ainsi venir au corps à corps, auquel cas on considère qu'il *charge* au premier round et qu'il se bat normalement ensuite. Il ne peut aller que vers un endroit qu'il voit – il ne peut pas réapparaître à l'intérieur d'un bâtiment, même s'il voit à travers une porte ou une fenêtre. Il lui est impossible de lancer le sort sur quelqu'un d'autre.



Transe Ambrée

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8 + 2 par minute
Portée: 36 mètres
Durée: Voir ci-dessous
Composants: Aucun

La *Transe Ambrée* hypnotise un unique individu. Il peut résister avec jet de **FM** à -20, mais s'il échoue, il tombe dans une transe rigide et son corps se transforme lentement en ambre transparent. Un personnage ne peut être ni déplacé ni blessé pendant qu'il est hypnotisé. Quand le sort se termine, il redevient normal et n'a aucun souvenir de la "période perdue". Le sorcier décide au départ combien de minutes le sort va durer et investit le nombre requis de PM. Comme pour tous les sorts de transformation des divers collèges de Couleur, attaquer un personnage en transse met fin au sort.

Ver Frétillant

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 12
Portée: 48 mètres
Durée: 2D6+3 rounds
Composants: Aucun

Le sorcier évoque un ver d'énergie ambrée, qui tombe à terre et se tortille à une vitesse surnaturelle vers une cible se trouvant à moins de 48 mètres. Au round suivant, le ver rampe sur sa victime, et à moins qu'elle ne réussisse un test de Force à -20, il l'enveloppe rapidement d'un cocon qui l'immobilise. Il n'est affecté par aucune attaque, normale ou magique, hormis *Dissipation de la Magie,* mais celui qui l'a appelé peut le chasser à tout moment. Le sorcier ne peut avoir qu'un Ver actif à la fois. S'il lance de nouveau le sort, cela n'invoque pas un autre ver; celui précédemment appelé libère sa première victime et passe à la suivante.

Niveau 5

Bête Sauvage de Horros

Niveau de Sort: 5
Points de Magie: 15
Portée: Personnel
Durée: 2D6 rounds
Composants: Aucun

Les yeux du sorcier flamboient et, avec un rugissement bestial, il adopte l'apparence d'un puissant ursidé aux

muscles frémissants et aux crocs agressifs. Il dispose maintenant de 3 attaques au corps à corps à **CC** 60 et **F** 6, et il est sujet à la *frénésie*. De plus, l'aspect terrifiant de la bête provoque la *peur* chez tous ses ennemis. Le sort dure 2D6 rounds, jusqu'à que le sorcier l'annule ou qu'il soit tué. Tant qu'il est sous forme bestiale, le sorcier ne peut pas utiliser d'autre magie.

Lance Chasseresse

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 15
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Le sorcier fait surgir du néant une lance ambrée scintillante et la jette sur un personnage ou sur un groupe situé dans son champ de vision, à moins de 48 mètres. La lance file vers sa cible, contournant les obstacles se dressant sur son chemin. Si elle vise un seul individu, elle frappe automatiquement et inflige 1D3 coups de **F** 6. Si les cibles forment une ligne approximative, elle frappe le premier individu, le traverse pour porter au suivant 1D3 coups de **F** 5, etc., en perdant 1 point de Force chaque fois jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cible, qu'une cible échappe à toutes ses attaques, que sa Force atteigne zéro ou qu'elle atteigne sa portée maximale. Les armures normales n'offrent aucune protection.

Malédiction d'Anraheir

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 18
Portée : 48 mètres
Durée : 2D6+3 rounds
Composants : Aucun

Les ennemis du sorcier sont persécutés par des esprits immatériels qui sortent de la terre pour les harceler en leur grattant les pieds et les jambes de leurs griffes invisibles. La Malédiction affecte un individu ou un groupe se trouvant dans les 48 mètres, et réduit de moitié les caractéristiques **M**, **CC**, **CT** et **Dex** (arrondir à l'entier supérieur) pour la durée du sort. Ce harcèlement continuel effraie les montures qui doivent réussir un test de *panique* ou fuir jusqu'à ce que leur cavalier en reprenne le contrôle par un test de **Cd**, à -20 s'il n'a pas la compétence Équitation appropriée.

Si un groupe se disperse pour échapper aux esprits, ceux-ci se divisent aussi. Il est impossible de les éviter totalement, mais cette tactique diminue leur pouvoir et les caractéristiques affectées ne sont réduites que d'un quart.

Seules les victimes peuvent détecter les esprits. Les gens qui les regardent peuvent les croire folles ou ivres, car elles titubent et lèvent les pieds très haut pour échapper aux pincements des esprits, jurent probablement d'abondance.

Sorts de Lumière

Les sorts qui suivent exigent tous beaucoup de PM, parce que la magie de Lumière est particulièrement diffuse et qu'il est difficile de la concentrer. Pour utiliser sa magie, un maître sorcier de Lumière fait donc appel à un groupe d'acolytes qui lui fournit les PM nécessaires. Il se sert pour cela du sort *Transfert d'Énergie*, ci-dessous.

Niveau 1

Transfert d'Énergie

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1 par sorcier de Lumière et par tour (voir ci-dessous)
Portée : 1 groupe
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Aucun

Ce sort est lancé par un groupe d'au moins trois sorciers de Lumière qui dépensent chacun 1 PM par tour de fonctionnement du sort. Tous les PM actuels des participants sont regroupés en un "fonds commun" et sont utilisés par le maître responsable qui sert de focus à l'énergie du sort. Le maître ne doit pas s'éloigner de plus de quatre mètres des acolytes, mais il est autrement libre de se déplacer, de combattre, de lancer des sorts, etc. Les acolytes ne peuvent rien faire d'autre pendant ce temps.

Quand le sort se termine ou est rompu, on fait le total des PM utilisés et chaque participant en perd ce nombre. Si cela amène l'un d'eux en dessous de zéro point, le maître absorbe l'excédent.

Niveau 4

Filet d'Amyntok

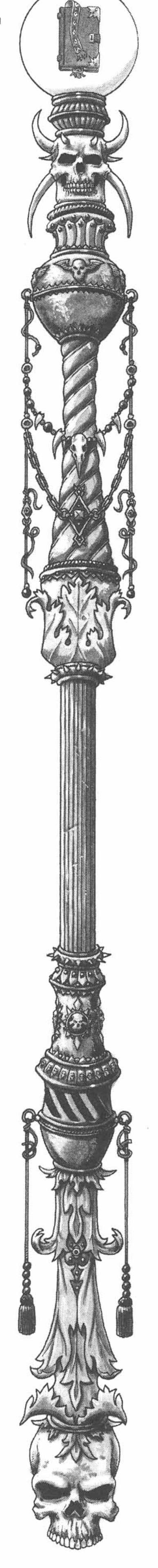
Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 20
Portée : 24 mètres
Durée : 2D6+3 rounds
Composants : Aucun

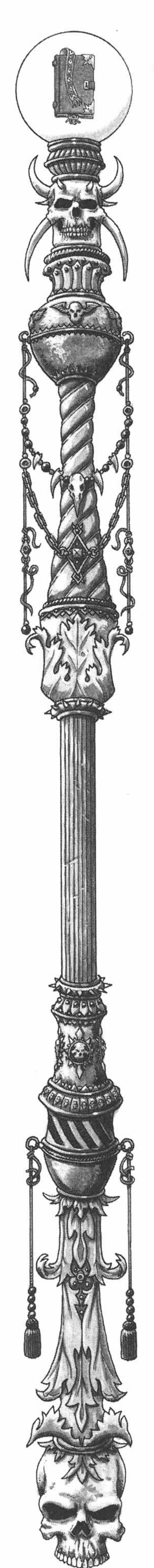
Des fils d'énergie incandescente jaillissent du bout des doigts tendus du sorcier et se tissent pour former un filet luisant autour d'un personnage ou d'un groupe se trouvant à moins de 24 mètres. Les cibles, complètement emmaillotées dans les fils luisants, ne peuvent rien faire, sauf discuter. Elles ne peuvent ni se déplacer ni lancer de sorts. Le sorcier peut annuler à tout instant le *Filet d'Amyntok*, et sa mort l'interrompt aussi. Aucune force extérieure ne peut contrôler ou déplacer cette énergie tourbillonnante. Tant qu'il maintient le filet sur quelqu'un, le sorcier ne peut pas le lancer ailleurs.

Griffe d'Apek

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 15
Portée : 12 mètres
Durée : 1 round
Composants : Aucun

Une énorme serre argentée apparaît en l'air et attaque immédiatement un personnage se trouvant à moins de 12 mètres du sorcier. La griffe attaque 1D6 fois en un seul





round ; le jet se fait avec la **CC** du sorcier. Chaque coup est de **F** 5. Si elle réussit un test de *peur*, la cible peut tenter de *parer* ou d'*esquiver* chaque attaque ; mais la nature magique de la griffe lui permet d'ignorer toute armure normale.

Lumière de Bataille

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 40
Portée : 6 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Aucun

Un sorcier de Lumière lance la *Lumière de Bataille* sur lui-même ou sur un individu se trouvant dans les 6 mètres, qu'il soit ami ou ennemi. La cible se remplit d'énergie pure et se déplace immédiatement de 2D6 mètres en ligne droite dans une direction déterminée par le sorcier. Tout personnage ou objet se trouvant sur sa trajectoire encaisse un coup de **F** 10. Lancez 1D6 chaque round après le déplacement ; 1 : l'énergie du sort se dissipe, mais inflige d'abord un coup de **F** 10 à la cible ; 2-5, l'énergie reste présente et la cible se déplace de 2D6 mètres dans une direction aléatoire (déterminez la direction en utilisant la table p. 215) ; 6 : le sort se termine sans incident, et la cible redevient normale.

Tant que le personnage est affecté, il ne peut que se déplacer dans la direction spécifiée. Ses adversaires peuvent toujours l'attaquer, mais au corps à corps, ils doivent réussir un test de *risque* ou subir un coup de **F** 10. Le sort prend fin si le sorcier meurt ou si quelqu'un lance *Dissipation de la Magie*.

Mains de Karkora

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 30
Portée : 48 mètres
Durée : 2D6+3 rounds
Composants : Aucun

Les *Mains de Karkora* sont lancées sur un individu ou sur un groupe se trouvant à moins de 48 mètres du sorcier. Cela doit se passer en extérieur, ou au rez-de-chaussée en intérieur (dans un lieu sans cave, sous-sol, mine abandonnée, tunnel skaven ou autre). À l'endroit concerné, la terre se met à bouillonner, car des centaines de mains grattent pour se frayer un chemin vers la surface, saisir les jambes des cibles et les tenir fermement pour la durée du sort. Il est possible d'éviter la capture en réussissant un test d'**I**. Les prisonniers ne peuvent pas se déplacer et ont une pénalité de -20 en **CC**.

Si le sorcier le désire, les *Mains de Karkora* tentent d'entraîner les prisonniers dans le sol. Ceux-ci peuvent résister en réussissant un test de Force à -20 ; sur un échec, ils glissent dans la terre. Le test peut être recommencé chaque round pendant qu'ils tentent de remonter à la surface. Un personnage survit pendant un nombre de rounds égal à son **E** ; il perd ensuite automatiquement 1 point de Blessures par round par lente suffocation. Si le sort fonctionne toujours, les mains continuent de le tirer sous terre.

Piège d'Abulla

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 20
Portée : 36 mètres
Durée : 2D6+3 rounds
Composants : Aucun

Un piège d'énergie magique bondit de la main tendue du sorcier et s'enroule autour d'un personnage se trouvant à moins de 36 mètres. Il soulève la victime et l'amène auprès du sorcier. Elle se retrouve suspendue dans l'air et reste prisonnière 2D6+ 3 rounds, jusqu'à ce que le sorcier la libère ou qu'il soit tué. Un individu pris au piège ne peut rien faire. Si le sorcier se déplace, il suit son mouvement. Quand le sort se termine, le prisonnier tombe par terre (dommages d'une chute normale d'au maximum 10 mètres – le sorcier décide de la hauteur exacte) et il est étourdi (**WJRF**, p. 125) pendant 1D6 rounds.

Niveau 5

Crevasse

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 10 par mètre de crevasse
Portée : 48 mètres
Durée : 1 round
Composants : Aucun

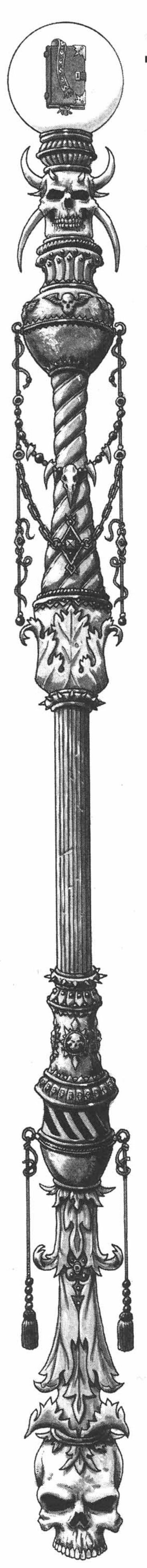
Le sorcier frappe le sol avec un bâton et un grondement s'élève et s'amplifie en crescendo, alors qu'une crevasse énorme s'ouvre à l'endroit choisi, dans les 48 mètres. Cette faille mesure 3 mètres de large, 1 mètre de profondeur et 1 mètre de long par 10 PM investis. Quiconque se trouve juste au-dessus tombe automatiquement dedans. S'il est au bord, un test d'**I** lui permet de sauter sur le côté. Les véhicules, tels que diligences et chevaux, tombent dedans automatiquement, mais les passagers ont droit à un test d'**I** pour en sortir avant le plongeon. Quiconque est au fond de la crevasse à la fin du round encaisse 1D3 coups de **F** 10 lorsque la terre se referme sur lui, et il se retrouve enterré vivant. Si la crevasse se forme sous un bâtiment, un test de **R** permet de déterminer s'il s'effondre (même partiellement). Le MJ peut modifier cela à sa guise.

Éclats Mortels

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 40
Portée : 36 mètres
Durée : Instantané puis 1D6 jours
Composants : Aucun

Des éclats d'énergie cristalline, semblables à du verre cassé, volent jusqu'à 36 mètres du sorcier et s'enfoncent dans le premier individu ou groupe se trouvant sur leur trajectoire, leur infligeant 2D6 coups de **F** 4. L'armure protège normalement, et les cibles ont droit à un test d'**I** pour éviter le plein impact et réduire de moitié les dommages déterminés. De plus, chaque éclat qui fait perdre des points de Blessures s'enfonce dans le corps de la victime et se fraye un chemin jusqu'au cœur en 1D6 jours. Le blessé ressent une douleur croissante (-10/-1 chaque jour,


RG
01



cumulatifs, à toutes les caractéristiques). À la fin, les éclats se plantent dans le cœur et le lacèrent à chaque battement. Quelqu'un de compétent en Chirurgie peut tenter de les retirer, mais s'il rate un test d'**Int**, il inflige automatiquement 1D6 points de Blessures supplémentaires. *Dissipation de la Magie* permet d'arrêter les éclats, ainsi qu'un *Exorcisme* pratiqué par un sorcier de niveau 5, et les sorts de Shallya, tels que *Soin des Lésions* ou *Guérison des Blessures Graves* agissent de même.

Habitants d'en Dessous

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 45
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané, puis 1D6 heures
Composants : Aucun

Ce sort ne peut être lancé qu'en extérieur ou dans le plus bas niveau d'un bâtiment. De petits monticules percés d'une arche se forment dans le sol autour du groupe visé. Des hordes de minuscules créatures brunes en surgissent. Elles essaient d'attraper les personnages et de les entraîner dans leurs monticules, dans le sol. Chacun doit réussir un test de Force ou être entraîné ; les personnages en selle peuvent faire un deuxième test s'ils ont raté le premier. Ce sort est lancé sur un individu ou un groupe.

Les captifs ne sont pas tués, mais emprisonnés et torturés pendant 1D6 heures. Ils finissent par être libérés là où ils ont été attrapés, couverts de terre, les cheveux grouillant de vers et avec 1D3 Points de Folie en plus. Personne ne sait où ces créatures les emmènent ; il ne sert à rien de creuser pour les retrouver. Si les sorciers le savent, ils ne le disent pas, et beaucoup pensent qu'ils ignorent tout de ces créatures.



Manteau Miroitant

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 50
Portée : Personnel
Durée : 2D6 rounds
Composants : Aucun

Le *Manteau Miroitant* est suspendu autour du sorcier comme des cristaux de givre ou des étoiles étincelantes. Il le protège de la plupart des formes de dommages. Le feu, les projectiles, les explosions, etc. sont déviés sans lui faire de mal, et avec une arme de corps à corps, l'attaquant doit faire un jet sous la moitié de sa **CC**. Le sort n'offre aucune protection contre la magie. Un sorcier ne peut maintenir qu'un *Manteau Miroitant* à la fois.

Masse des Âges

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 50
Portée : 6 mètres
Durée : Jusqu'au lever du soleil
Composants : Aucun

La main droite du sorcier devient une masse luisante qui frappe automatiquement tous ses ennemis se trouvant dans les 6 mètres en un seul round, à moins qu'ils ne réussissent un test d'**I** (+ 10 avec la compétence Esquive). Le sort n'affecte pas les personnages bénéficiant d'une armure magique ou d'une défense de même nature, telle qu'un plastron enchanté ou un sort d'*Aura*.

Quiconque est affecté par le sort, tombe à terre, se met à vieillir jusqu'à n'être plus qu'une enveloppe desséchée et se transforme en poussière. Celle-ci se rassemble pour former un nouveau-né qui grandit jusqu'à l'âge adulte, vieillit et meurt, puis renaît de nouveau. La victime ne peut rien faire et une seule chose met fin à l'horrible processus : un *Exorcisme* la ramène à un état normal. Cela continue autrement jusqu'à l'aube suivante. À ce moment-là, lancez 1D100. C'est le nouvel âge du personnage. S'il a maintenant moins de 14 ans, réduisez toutes les caractéristiques de -10/-1 par tranche de 2 ans en dessous de 14, sans qu'elles puissent être inférieures à 10/1. S'il a plus de 60 ans, réduisez toutes les caractéristiques de -10/-1 par tranche de 10 ans au-dessus de 60. Tous les personnages ainsi affectés acquièrent 1D6 Points de Folie.

Les victimes retrouvent leur âge et leurs caractéristiques originels avec une *Dissipation de la Magie* ou un *Exorcisme* pratiqué par un sorcier de niveau 5, mais la folie est définitivement acquise.



Sorts Célestes

Niveau 4

Bouclier Céruléen

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 18
Portée : Personnel
Durée : 1D6+ 3 rounds
Composants : Aucun

Un bouclier d'énergie crépitante se forme sur le bras gauche du sorcier. Il annule automatiquement tout dégât infligé par des armes ordinaires. Les attaques magiques ne sont pas affectées, de même que les coups infligeant des dommages supplémentaires (voir **WJRF**, p. 122), mais on considère alors que le sorcier possède 4 Points d'Armure supplémentaires. Si une attaque (physique ou magique) inflige des dommages effectifs au sorcier, le *Bouclier Céruléen* est instantanément détruit.



Char de Cristal

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : 24 mètres

Durée : Permanent jusqu'à dissipation ou annulation
Composants : Aucun

Une boule de cristal géante enveloppe et emprisonne un unique personnage se trouvant dans les 24 mètres. Elle emporte immédiatement son captif à 2D6 mètres dans une direction cardinale que le sorcier indique. Pendant tout le sort, la victime s'éloigne de 2D6 mètres dans la même direction, chaque round. Elle ne peut faire qu'une seule chose, essayer de se libérer en réussissant un test de **F** à chaque nouveau déplacement de la boule. Le sort prend fin quand la victime est libre, quand le sorcier est tué ou quand il l'arrête. La boule se brise alors bruyamment et se disperse en millions de fragments minuscules qui se dissolvent en quelques secondes.

Fortune

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 15
Portée : 48 mètres
Durée : 1 round
Composants : Aucun

Le sorcier manipule le tissage du destin pour apporter la bonne fortune à un individu ou à un groupe pendant le round qui commence. Dès l'instant où le sort est lancé jusqu'au début du round suivant, les personnages affectés refont tous les jets ratés – jets *pour toucher*, de compétence, de *risque*, de Calme, etc. Si le deuxième tirage est aussi un échec, il n'y a pas de troisième jet.

Fulgurance

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 6 par 100 mètres
Portée : Personnel
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Le sorcier se transforme en une tache d'énergie cyan, qui file dans l'air à une vitesse incroyable. Il parcourt instantanément 100 mètres par tranche de 5 PM investis. Quand il atteint sa destination, l'éclair d'énergie fusionne pour reprendre sa forme originelle. Le sorcier peut ainsi se retrouver au corps à corps, bénéficiant d'une *charge* pour le premier round de combat. Il se déplace vers un endroit qu'il voit – il ne peut pas traverser un mur ou franchir des ouvertures qui lui seraient interdites sous forme humaine. Il lui est impossible de lancer le sort sur quelqu'un d'autre.

Lames d'Azur

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 16
Portée : Personnel
Durée : 3D6 rounds
Composants : Aucun

De minces éclats effilés comme des rasoirs remplissent l'air autour du sorcier et tourbillonnent en orbite autour de lui comme des étoiles miniatures. Tous les adversaires engagés au corps à corps subissent 1D3 coups de **F** 4 chaque round (les armures assurent une protection normale). Ils encaissent les dommages déterminés avant d'essayer de frapper ; les lames les lacèrent pendant qu'ils approchent.

Présage

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 5 minimum – voir ci-dessous
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Le sorcier prend les augures, et une étoile solitaire traverse les cieux. Il peut alors affecter la structure même du hasard et modifier la probabilité qu'un événement se produise. Pour 5 PM investis, il peut ajouter ou soustraire 10 points au résultat d'un test. Cela s'applique à n'importe quel jet – du sorcier, d'un autre personnage joueur ou de tout autre être animé, y compris les mort-vivants, les créatures fabriquées ou invoquées. Cela s'applique à n'importe quoi, des tests standard au jet de Compétence d'une arme. Le jet concerné doit cependant être indiqué pendant le lancement du sort, de manière à exclure toute ambiguïté – par exemple, "le prochain test de *risque* du personnage", "le premier jet *pour toucher* contre le capitaine de la Garde" ou "le premier jet *pour toucher* du capitaine contre mon personnage". Si aucune situation n'entraîne ce test, le sorcier a simplement mal lu le *Présage* ; les PM ne sont pas récupérés, et le modificateur ne s'applique à rien d'autre.

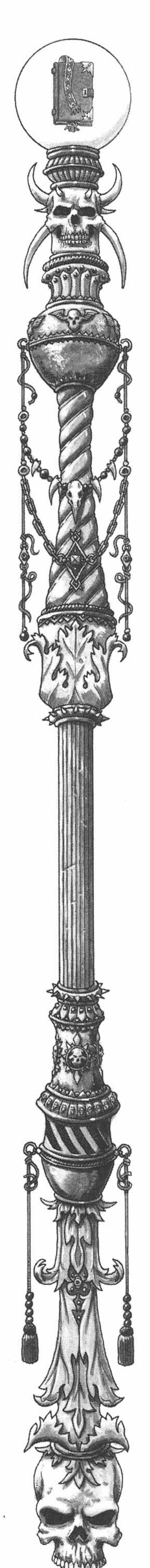


Niveau 5

Arche de Saphir

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 16
Portée : 24 mètres
Durée : 1 round
Composants : Aucun

Le sorcier lève les bras et chante, et une arche de pur saphir se forme dans un tourbillon pendant 1 round. Elle mesure 4 mètres de large pour 3 de haut. Tout objet, personne ou créature qui la franchit durant ce round disparaît dans une autre dimension et reste dans les limbes, incapable d'agir, sans besoin de nourriture et sans vieillir. L'arche reste présente jusqu'à la fin du round suivant. Lorsque le sorcier lancera de nouveau le sort, où qu'il soit, ceux qui ont franchi l'arche en ressortiront comme s'ils y étaient entrés l'instant d'avant. S'il meurt avant, ils sont expulsés à leur point d'entrée dans un fracas de glace semblable à du saphir et sont *inertes* pendant 3D6 rounds, le temps de se remettre du choc.



Tempête de Shemtek

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 25
Portée : 24 mètres
Durée : 1 round
Composants : Aucun

La *Tempête de Shemtek* tourmente le corps du sorcier avec un assaut de lumière et d'énergie. Un vent violent de radiance coule par ses yeux et sa bouche, et ses membres se raidissent comme s'il était crucifié. La coquille externe de son corps se fissure, et 2D6 éclairs en jaillissent. Chacun d'eux a une portée de 24 mètres et frappe la première personne se trouvant sur son chemin (ami ou ennemi), lui infligeant 1D6 coups de **F** 6. Même les armures magiques n'apportent aucune protection, mais les personnages peuvent esquiver l'impact de l'éclair et réduire de moitié les dommages subis sur la réussite d'un test d'**I**. Une fois le dernier coup porté, la tempête d'énergie prend fin et le sorcier s'écroule, *étourdi* (**WJRF**, p. 125). Le MJ peut exiger des tests de *peur* pour ceux qui n'avaient jamais assisté à cette transformation.

Sorts de Jade

Niveau 4

Bassin d'Émeraude

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 48 mètres dans le champ de vision
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Le sorcier se liquéfie et se transforme en une mare absorbée par le sol. Il réapparaît immédiatement dans les 48 mètres de son point de départ ou dans les 48 mètres d'une rivière, d'un bassin ou d'une autre source naturelle d'eau, si l'endroit est dans son champ de vision lors de l'incantation. Il peut aller à 48 mètres d'un lac situé à plus d'un kilomètre ou sur une île qu'il voyait sur un cours d'eau, mais pas dans la mare aux canards de l'autre côté du mur voisin. Il lui est impossible de lancer ce sort sur quelqu'un d'autre.

Chair de Pierre

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 21
Portée : 12 mètres
Durée : 1D10 tours
Composants : Aucun

Le sorcier de Jade lance ce sort sur lui-même ou sur un autre individu se trouvant dans les 12 mètres. La cible se transforme en pierre animée et peut encore se déplacer et combattre, mais ne peut plus parler. Sa Force et son Endurance sont doublées, jusqu'à un maximum de 10, mais son Mouvement est réduit de moitié. Elle gagne aussi 4 Points d'Armure partout, quelle que soit l'armure portée jusque-là. Les personnages affectés par *Chair de Pierre* n'ont pas besoin de respirer et peuvent donc agir sous l'eau ou dans une atmosphère toxique pour toute la durée du sort. Si la cible ne souhaite pas subir les effets du sort, elle a droit à un test de **FM**.

Épuisement de la Vie

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8 + 3 par contact supplémentaire
Portée : Toucher
Durée : Jusqu'à ce que le sorcier soit blessé
Composants : Aucun

Ce sort permet d'arracher les fluides vitaux d'un individu, le vidant de toute humidité et le transformant en un cadavre desséché. Le sorcier doit toucher la cible de sa main nue avec un jet *pour toucher* normal, sans aucun des modificateurs du combat à mains nues. Chaque contact inflige automatiquement 1D6 Blessures (indépendamment des armures et de l'Endurance), en plus des dommages normaux. La cible subit une diminution permanente de sa **Soc**, d'un montant égal aux dommages du sort, et elle doit faire immédiatement un test de *peur* en se rendant compte de ce qui lui arrive.

Le sort cesse instantanément quand le sorcier est blessé, et chaque fois que le sorcier touche sa cible, cela lui coûte 3 PM supplémentaires. Les victimes n'ont droit à aucun test de *contre-magie*.

Manteau de Dain

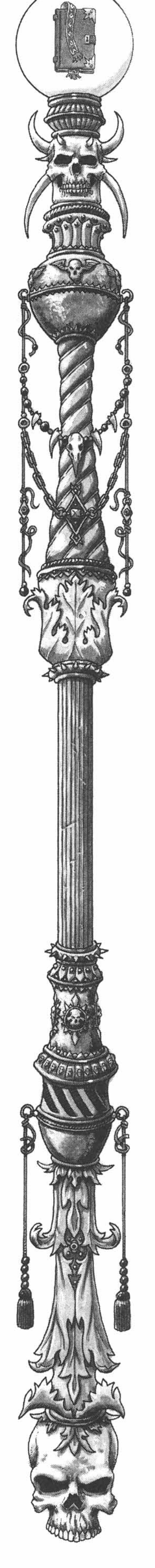
Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 15
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Aucun

Un manteau d'énergie verte miroitante se forme autour le sorcier pour le protéger de 2D6+12 points de Blessures (jet au moment de l'incantation) avant de disparaître. Chaque fois que le manteau est frappé par une arme, les dommages sont déduits de ses points de Blessures. Quand il n'en a plus, le sorcier commence à encaisser normalement les dommages ; il se peut donc qu'un coup affecte à la fois manteau et sorcier. Si le *Manteau de Dain* protège d'une attaque magique, il disparaît dès qu'il a absorbé les dommages.

Œil Vert

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 36 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Les yeux du sorcier paraissent momentanément fusionner pour former un orbe vert luisant qui projette un rayon d'énergie mortelle, parfaitement rectiligne, de 36 mètres de long. Quiconque se trouve dans sa trajectoire subit automatiquement 1D3 coups de **F** 4 ; aucun jet n'est nécessaire pour toucher. Les machines de guerre, les bâtiments et autres constructions comparables subissent 1D3 coups de **F** 10. Les armures n'apportent aucune protection, mais les armures magiques et les sorts de protection qui affectent toutes les localisations réduisent normalement les dommages.



Paix

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 9
Portée: 48 mètres
Durée: 1D6 rounds
Composants: Aucun

Ce sort est lancé sur un individu ou sur un groupe. La cible est envahie par un sentiment de sérénité et de bien-être. Les victimes de *peur* ou de *terreur* se remettent instantanément; les autres cibles deviennent somnolentes et languissantes – elles sont incapables d'agir, à moins de réussir un test de **FM** chaque round pour vaincre les effets de l'enchantement.

Niveau 5

Cercueil de Jade

Niveau de Sort: 5
Points de Magie: 10
Portée: 48 mètres
Durée: 1D6 heures
Composants: Aucun

Une énergie verte et luisante entoure le cadavre d'un personnage ou d'une créature, le ramène à la vie et le transporte près du sorcier. Le cadavre animé apparaît à 12 mètres maximum du sorcier et tous ses points de Blessures sont immédiatement restaurés, mais il ne récupère pas le matériel qu'il a perdu ou qu'on lui a retiré. Le cadavre ranimé suit des instructions simples du sorcier et lutte instinctivement pour le protéger, mais il n'est pas vraiment vivant. Il a accès à toutes les compétences non-magiques acquises de son vivant, mais il ne peut parler, ou communiquer autrement, et n'a aucun souvenir de sa vie antérieure. Il est simplement le corps du défunt animé par la magie de Jade. La mort doit dater de moins d'une heure. Les sorciers ranimés ne peuvent pas utiliser la magie.

Le culte de Mórr a évidemment fait pression sur les représentants de l'Empereur pour que ce sort soit classé dans la nécromancie. Un sorcier vu en train de l'utiliser risque d'être surveillé de très près par les répurgateurs du culte.



Escalier en Colimaçon

Niveau de Sort: 5
Points de Magie: 12
Portée: Personnel
Durée: 1D4 minutes
Composants: Aucun

Un escalier brumeux, en colimaçon, emporte le sorcier très haut dans le ciel. La hauteur de l'escalier, décidée au moment de l'incantation, peut aller de 48 à 200 mètres. Ce point de vue élevé donne au sorcier un panorama couvrant des kilomètres. Les pénalités de visée dues à la portée extrême sont cependant applicables – par exemple, s'il décoche une flèche à 200 mètres de haut, il peut atteindre quelqu'un se tenant à 10 mètres de la base de l'escalier (les portées ne changent pas quand on tire vers le bas), mais avec une **CT** à -20 parce qu'il est à la portée maximale.

Pendant qu'il se tient sur l'escalier, le sorcier gagne 2 Points d'Armure partout. Les attaques contre lui subissent une pénalité à leur portée, égale à la hauteur de la tour. Elle est réduite si l'on peut viser le sorcier (ou engager le corps à corps) d'un autre endroit élevé, ou en étant en l'air. Si l'*Escalier* est dissipé magiquement ou quand il disparaît naturellement, le sorcier descend en douceur jusqu'au sol.

Un autre sorcier de Jade connaissant aussi le sort *Escalier En Colimaçon* peut gravir celui-ci depuis la base, après réussite d'un test de *contre-magie*; pour toute autre personne, la structure n'a aucune substance.

Sang de la Terre

Niveau de Sort: 5
Points de Magie: 12
Portée: 1,6 kilomètre
Durée: 24 heures
Composants: Aucun

Le sorcier s'enfonce dans le sol, intégrant les courants de magie de Jade qui coulent dans la terre. Il dérive avec eux avec un Mouvement de 4 et réapparaît n'importe où jusqu'à 1,6 kilomètres de son point de départ. Le sort dure au minimum 10 secondes et au maximum 24 heures. Le sorcier indique la destination et la durée avant de plonger dans la terre et ne peut ensuite plus les modifier. Pendant qu'il est dans le sol, il récupère les points de Blessures qu'il avait pu perdre au rythme de 1 par heure. *Sang de la Terre* ne fonctionne que sur de la terre naturelle qui n'a jamais supporté de construction ou été autrement couverte. Il accepte les champs cultivés et les terres agricoles, mais pas les villes, les bâtiments et tous les endroits où le pouvoir de la terre ne circule pas librement. Cela s'applique aux deux extrémités du déplacement.

Sorts Gris

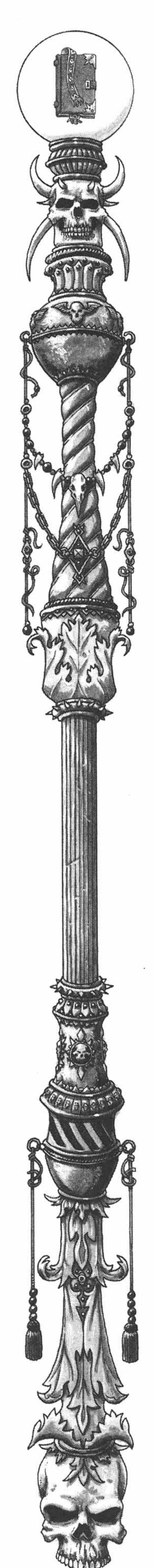
Niveau 4

Ailes Grises

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 6 par 100 mètres
Portée: 36 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Un grand nuage d'oiseaux aux ailes grises enveloppe une unique cible se trouvant à 36 mètres maximum du sorcier. La cible disparaît de la vue et réapparaît à l'endroit choisi





par le sorcier, à 100 mètres du point de départ par tranche de 6 PM investis. S'il le désire, il peut l'amener au combat, auquel cas on considère qu'elle *charge* au premier round. La cible qui ne souhaite pas ce déplacement a droit à un test d'**I** pour éviter les oiseaux.

Corne d'Andar

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : 72 mètres
Durée : 10 tours
Composants : Aucun

Un cor sonne avec une grande intensité et affecte tous les personnages jusqu'à 72 mètres du sorcier. Tous ses amis qui entendent cette note sont remplis de courage et gagnent + 20 en **FM**, **Cl** et **Cd** pour l'heure suivante. Tous ses ennemis sont submergés par une sensation d'effroi et de fatalité et ont une pénalité de -20 en **FM**, **CI** et **Cd** pour la même durée. Tous les adversaires au corps à corps des alliés du sorcier doivent réussir un test de *peur* ou fuir immédiatement. Si le sort est lancé une seconde fois, les modificateurs ne changent plus.



Couronne de Taidron

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : 6 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Une couronne d'acier scintillant ceint le front du sorcier. Les étincelles d'énergie qui parcourent sa surface brillante fusent et vont frapper ses ennemis, infligeant 1D6 coups de **F** 6 que le sorcier répartit à sa guise sur 6 mètres. Les armures n'apportent aucune protection et les victimes ne peuvent pas esquiver ou éviter le sort. Les armures magiques ou les sorts protecteurs affectant les localisations de coups réduisent normalement les dommages.



Monture de Ténèbres

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 6 par 100 mètres
Portée : Personnel
Durée : Instantané
Composants : Aucun

L'air s'assombrit et un bruit monstrueux de sabots retentit. Le sorcier est soulevé très haut par une force invisible qui va le déposer ailleurs. Il parcourt 100 mètres par tranche de 6 PM investis. La *Monture de Ténèbres* peut l'amener au corps à corps, auquel cas il *charge* au premier round et combat normalement ensuite.

Pont des Ombres

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 6
Portée : 36 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Le sorcier déplace un individu ou un groupe de 36 mètres maximum. Les personnages affectés sont enveloppés de magie et transportés dans l'air. Ils survolent les obstacles (autres gens, bâtiments, arbres, etc.), mais ne traversent pas les objets solides ni ne franchissent les ouvertures trop petites pour qu'ils y passent naturellement. Le *Pont des Ombres* permet de les amener directement au corps à corps ; ils *chargent* au premier round et combattent normalement ensuite.



Rayonnement de Ptolos

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 5
Portée : 72 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Aucun

Une violente lumière émane d'un personnage ou d'un groupe se trouvant à 72 mètres maximum du sorcier. Cette luminosité est si forte qu'il est impossible de regarder la cible et donc de la viser correctement avec des projectiles : toutes les **CT** à son encontre sont réduites au quart, et les attaques au corps à corps se font à -20. Le rayonnement dure jusqu'à ce que la cible soit frappée au corps à corps, que le sorcier annule le sort ou qu'il soit tué. Les personnages à l'intérieur du rayonnement aveuglant ne sont pas affectés et voient tout ce qui se passe dehors.

Tempête

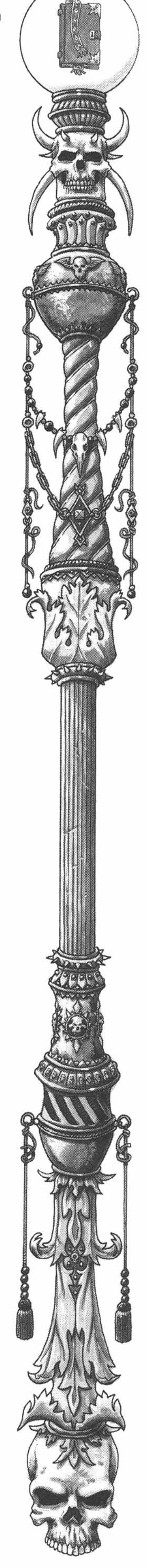
Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Ce sort ne fonctionne qu'en extérieur. Une petite tempête localisée s'abat sur un personnage ou sur un groupe, avec des vents violents et des éclairs éblouissants. Tous ceux qui se tiennent dans les 6 mètres subissent 1 coup de **F** 4, même s'ils ne pouvaient pas être visés, et sont cloués au sol comme s'ils avaient été balayés par le sort *Rafale de Vent*. Les armures protègent normalement.

Niveau 5

Danse du Désespoir

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 16
Portée : 48 mètres



Durée : 1D6 heures (voir ci-dessous)
Composants : Aucun

La *Danse de Désespoir* est lancée sur un personnage se trouvant à 48 mètres maximum du sorcier. La victime est prise de contractions, trébuche et perd rapidement tout contrôle sur ses mouvements, se mettant à danser comme une marionnette. Elle avance de 2D6 mètres par round, indifférente à la nature du terrain, pendant tout le sort. Si elle touche un obstacle, mur, arbre ou autre objet solide, elle rebondit dans une direction aléatoire (à déterminer grâce à la table p. 215) et continue de danser.

La victime a droit à un test de *contre-magie* pour résister et, en cas d'échec, peut le refaire toutes les heures. À la fin de chaque heure de danse, elle perd 1 point d'Endurance. Si cette caractéristique est réduite à 1 avant la fin du sort, elle perd connaissance et la magie se termine. Elle reste inconsciente jusqu'à l'aube suivante ; elle récupère alors un premier point d'**E**, puis le reste au rythme de 1 par jour jusqu'à retrouver son niveau initial.

Puits de Tarnus

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 16
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Un puits enténébré, de 6 mètres de diamètre et de 6 mètres de profondeur, se forme à 48 mètres maximum du sorcier. Tous ceux qui se tiennent à l'emplacement choisi tombent dedans, avec les dégâts normaux d'une chute. Ils sont ensuite enterrés vivants, à moins d'arriver à remonter avant que le puits se referme au round suivant (**WJRF**, p. 75). Ceux qui restent prisonniers encaissent un coup immédiat de **F** 10 (les armures protègent normalement) et, s'ils survivent, ils doivent se frayer un chemin vers la surface en creusant la terre meuble. Il leur faut réussir un test de **F** pour chacun des six mètres de profondeur. Ils commencent à suffoquer après un nombre de rounds égal à leur Endurance et perdent ensuite 1 point de Blessures par round ; les coups critiques sont déterminés grâce à la *Table des Morts Violentes* (**WJRF**, p. 125).

Traître de Tarn

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 32
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Ce sort est lancé sur une cible unique se trouvant à 48 mètres maximum du sorcier. Un test de *contre-magie* lui permet d'en éviter les effets, mais sur un échec, elle est alors contrôlée par le sorcier comme avec le sort *Changement d'Allégeance* (**WJRF**, p. 159). Cela ne s'arrête cependant pas là. Si la première cible cède, le sorcier peut viser quelqu'un d'autre à moins de 4 mètres d'elle et relancer immédiatement le sort en ne dépensant que 16 PM. Il peut continuer au même coût réduit en PM jusqu'à ce qu'il ait épuisé sa réserve ou décide d'arrêter.

Sorts Étincelants

Niveau 4

Ailes de Feu

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 6 par 100 mètres
Portée : Personnel
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Le sorcier est enveloppé par des ailes ardentes et emporté loin dans l'air à une vitesse incroyable. Il parcourt instantanément 100 mètres par 6 PM investis, et les ailes enflammées disparaissent en arrivant à destination. Le sorcier peut ainsi rejoindre un combat au corps à corps et *charger* au premier round. Il ne peut se rendre qu'à des endroits visibles au moment de l'incantation – il ne peut pas voler à travers des murs ou franchir des ouvertures trop petites pour lui. Il lui est impossible de lancer ce sort sur quelqu'un d'autre.

Cimeterre Écarlate

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Aucun

Des fils d'énergie écarlate prennent la forme d'un cimeterre lumineux tenu par le sorcier. Chaque round, il peut frapper 1D3 fois tout adversaire au corps à corps, infligeant automatiquement des coups de **F** 5 – les armures apportent une protection normale, et cela, jusqu'à dissipation du sort ou jusqu'à ce que le sorcier soit assommé ou tué. Tant qu'il manie le *Cimeterre Écarlate*, le sorcier ne peut lancer d'autres sorts.

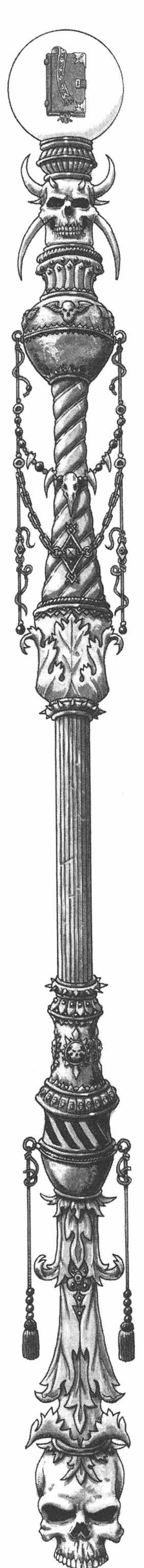
Ruban Cramoisi

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 18
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Aucun

Un serpent magique cramoisi s'entortille autour d'une cible se trouvant à 48 mètres maximum du sorcier. La victime ne peut plus se déplacer, lancer des projectiles ou combattre au corps à corps. Un enchanteur ainsi ligoté ne peut user de magie, mais il a droit à un test de *contre-magie* à -20 par round pour se libérer. Le sort peut être interrompu à tout moment par son créateur ; il est annulé si celui-ci est blessé au corps à corps ou tué.

Tête Enflammée

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun



Une tête enflammée fantasmagorique se forme devant le sorcier. La tête ardente se précipite en avant, riant avec démence tout en traçant une piste brûlante de destruction. Elle vole en ligne droite, infligeant 1D3 coups de **F** 4 de dégâts dus au feu à tout ce qu'elle frappe, et les cibles *inflammables* perdent 1D8 points de Blessures supplémentaires. Un test d'**I** réussi permet de bondir hors de sa trajectoire et de réduire de moitié les dommages infligés. Quiconque perd au moins 1 point de Blessures doit réussir un test de *peur* ou s'enfuir. La *Tête* disparaît après avoir parcouru 48 mètres.

Traits Perçants Incendiaires

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : 36 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

D'un ample mouvement du bras, le sorcier remplit l'air de flèches ardentes orange. Elles volent en ligne droite, formant un bandeau de 6 mètres large, jusqu'à ce qu'elles frappent un individu ou un groupe. Chaque victime encaisse 2D6 coups de **F** 3. Les armures n'apportent aucune protection, et les cibles ne peuvent pas esquiver les flèches.

Niveau 5

Épées Sanguines

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 24 + 2 par épée et par round
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Aucun

L'air autour du sorcier devient comme incandescent, alors qu'au maximum six épées rouges se matérialisent et flottent devant lui. Une fois par round, le sorcier désigne une cible unique pour les épées. Dès qu'il fait signe, elles foncent sur la victime en évitant tout ce qui les sépare. Elles attaquent avec **I** 75, **CC** 60 et **F** 4 avant de revenir entourer le sorcier. Il est possible de parer ou d'esquiver, comme dans une attaque normale, mais on ne peut pas les détruire. Une fois créées, les *Épées Sanguines* restent présentes jusqu'à dissipation ou jusqu'à ce que le sorcier soit assommé ou tué.

Fournaise du Destin

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 20
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Une boule de feu apparaît haut dans l'air et plonge vers le sol, descendant en 1D6 rounds et frappant un endroit désigné par le sorcier. Quand elle heurte la terre, lancez 2D6 pour déterminer la dimension de la zone d'impact. Tout ce qui se trouve dedans encaisse 1D6 coups de **F** 8 ; ce qui se trouve au-delà, mais à moins de deux fois cette distance, encaisse 1D3 coups de **F** 8 ; entre deux et quatre fois la distance, ce n'est plus que 1D3 coups de **F** 6. Les éléments inflammables situés dans la zone d'impact subissent 1D8 points de Blessures supplémentaires dus au feu pour chaque coup normal subit.

Tempête de Flammes

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 14
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'à dissipation ou le lever du soleil, selon ce qui arrive en premier
Composants : Aucun

Une puissante colonne de feu jaillit de la terre et englobe tout sur 6 mètres de diamètre dans un torrent tourbillonnant de flammes. Tout ce qui est pris dedans encaisse 1D6 coups de **F** 6 et est expulsé de la zone. Les éléments *inflammables* encaissent 3D8 points de dommages supplémentaires dus au feu. La colonne mesure 10 mètres de haut et personne ne peut entrer dedans, hormis les élémentaux de feu.

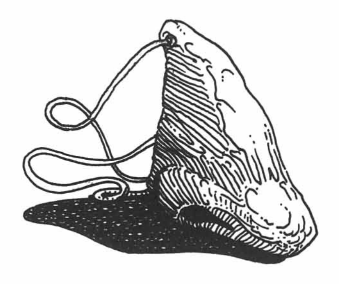
Sorts Illusoires

Niveau 1

Aire de Camouflage

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Toucher
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Un demi-litre de sang de sangsue caméléon

Ce sort affecte une zone de 3 mètres dans toutes les directions. Il permet de dissimuler tout ce qui s'y trouve – portes, coffres, etc. – et de lui donner l'apparence de son environnement. Il est principalement destiné à décourager les gens désireux de fouiller l'endroit : ceux qui ne se laissent pas convaincre percent l'illusion sur une réussite d'**Int** (-10 par niveau du sorcier). Les illusionnistes qui regardent la zone d'effet ont un bonus de +10 par niveau.



Caractère Illusoire

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Toucher
Durée : 5D6 minutes
Composants : Un nez sculpté dans du bois

Le sorcier crée une particularité ou un appendice, sur lui-même ou sur un autre individu, ayant toutes les caractéristiques de la réalité. Ce peut être un nez plus long, une barbe, un deuxième bras sur un manchot, une peau lisse masquant une cicatrice, etc. L'illusion agit sur tous les sens d'un témoin (il peut pincer le nez, tirer la barbe, serrer la main, toucher la peau, etc.). Cet ajout ne possède ni force ni sens – un coup porté avec un bras illusoire ne fait aucun dégât, un unijambiste ne peut pas se tenir sur une deuxième jambe illusoire, et un nouvel œil ne perçoit rien. Le sort dure 5D6 minutes, mais peut être renouvelé en dépensant 1 PM par 5 minutes supplémentaires.

Leurre Simple

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 5
Portée : 12 mètres
Durée : 3D6 minutes
Composants : Un mouchoir en soir, noué

Le sorcier crée l'illusion d'un petit objet (2 mètres cubes maximum) dans les 12 mètres autour de lui. L'illusion paraît solide, mais elle ne fait aucun bruit et on peut passer à travers. Le sorcier doit déjà avoir vu l'objet qu'il veut reproduire et réussir un test d'**Int** (pénalités à la discrétion du MJ) pour s'en souvenir en détail s'il veut que l'illusion soit parfaitement identique – la ressemblance sera autrement superficielle. S'il se concentre sur l'illusion (il est *inerte* pour le combat), il peut la faire se déplacer; sinon elle reste immobile.

Prestige

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Toucher
Durée : 1D6 x 10 minutes
Composants : Un petit miroir

Cet enchantement augmente la séduction et l'influence de la cible pendant 10-60 minutes. Sa **Soc** grimpe de 10 points pour la durée du sort, jusqu'à un maximum de 95.

Niveau 2

Fantasmagorie Mineure

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 6
Portée : Toucher
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Représentation du terrain désiré

Ce sort crée un terrain illusoire dans un cube de 3 mètres de côté. Le sorcier le conçoit comme il veut, mais en est exclu tout ce qui vit ou bouge. Lancer une autre illusion sur cette zone annule les deux illusions. Les personnages qui se trouvent à 24 mètres maximum du terrain doivent réussir un test d'**Int** pour percer l'illusion. Ce test subit les modificateurs habituels selon le niveau du sorcier.

Ventriloquie

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 6
Portée : 48 mètres
Durée : 1 minute
Composants : Deux oreilles en cire

La voix du sorcier semble provenir d'un point situé à 48 mètres maximum de lui. S'il a déjà créé l'illusion d'une personne ou d'une créature, il peut lier les deux sorts sans coût supplémentaire, et les mouvements de bouche de l'illusion sont synchrones avec la voix du sorcier.

Niveau 4

Illusion Totale

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 25
Portée : 48 mètres
Durée : 1D6 minutes
Composants : Les yeux d'un doppleganger

Ce sort crée une illusion convaincante autour d'un individu ou d'un groupe. Tout l'environnement de la cible paraît différent, pour tous les sens. Par exemple, une personne dans une forêt croit avoir été transportée en ville – elle voit la foule, a l'impression d'être bousculée, sent les fruits sur les étals du marché, entend les cris des marchands, etc. L'illusion est parfaite – la victime peut acheter des fruits, parler à des passants, etc., et son environnement réagit en conséquence. Les témoins la voient trébucher dans tous les sens, parler à des gens qui n'existent pas et agir comme si elle avait perdu la raison. Si dans ce faux cadre, elle est attaquée par un ennemi illusoire, elle ressent la douleur et voit le sang – un coup mortel lui fait perdre connaissance et elle se réveille à la fin du sort, indemne – physiquement, du moins. L'illusion se maintient toute seule, auquel cas toutes les images proviennent du subconscient de la victime; ou, en se concentrant, le sorcier perçoit ce que la victime éprouve et peut ajouter de nouveaux éléments au fur et à mesure que l'illusion progresse.

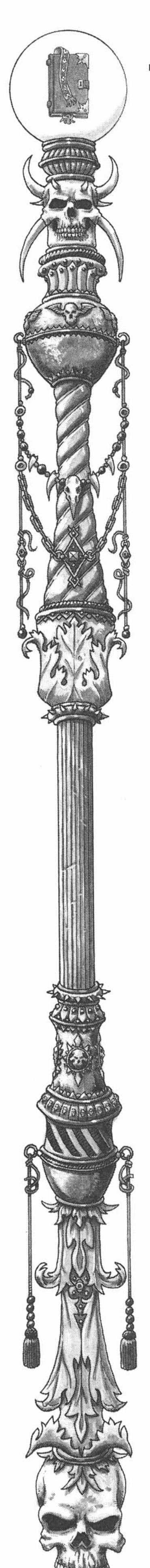
Sorts Élémentaires

La magie élémentaire est une des rares branches de la magie extérieures aux Collèges Impériaux à posséder un cinquième niveau. Cela reflète son héritage millénaire d'études et de recherches qui, à une époque, a inclus la consolidation impériale.

Niveau 1

Création d'une Source

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Toucher
Durée : 1D6 heures
Composants : Une perle d'eau douce (valant 200 CO)



Ce sort crée une source d'eau fraîche là où il n'en existe pas. Le sorcier doit toucher le point où il veut la faire jaillir. De l'eau fraîche et pure bouillonne immédiatement hors de terre, quel que soit le terrain. Elle s'écoule naturellement dans le sens de la pente si elle le peut ou forme une mare si elle gicle dans une cavité. Son débit est de 5 litres/round pendant 1D6 heures, puis elle se tarit. L'eau fournie par la source reste après la fin du sort.

Découverte de Minéraux

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 2 par niveau
Portée: Variable – voir ci-dessous
Durée: Variable – voir ci-dessous
Composants: Une petite pioche de mineur

Ce sort permet de connaître la direction et la distance approximative du minéral précisé le plus proche. Il peut s'agir d'un type de roche, par exemple du granit, ou d'un minerai de fer ou d'or. La portée du sort dépend du niveau de l'élémentaliste et du nombre de PM investis:

Niveau	PM	Portée
1	2	50 mètres
2	4	100 mètres
3	6	150 mètres
4	9	200 mètres
5	12	250 mètres

Après l'incantation, l'élémentaliste peut se rendre à l'endroit désigné, mais doit réussir un test d'*estimation* (-10 par 100 mètres) pour savoir s'il l'a atteint. Plusieurs utilisations du sort permettent, bien sûr, de mieux délimiter la zone concernée. Si le sorcier s'écarte trop de sa route avant d'atteindre son but, il lui faut réussir un test d'**Int** pour revenir sur le bon chemin.

Pare-Flèches

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 2
Portée: 12 mètres
Durée: Voir ci-dessous
Composants: Une carapace de tortue

Tous les projectiles visant le sorcier ou les créatures amicales se trouvant au maximum à 12 mètres de lui subissent une pénalité de -10 pour *toucher* et de -1 aux dommages. Le sort protège toutes les créatures sur lesquelles il a été lancé jusqu'à ce qu'elles engagent le corps à corps, mais ne donne aucune protection contre les flèches enchantées, les autres projectiles magiques ou les sorts tels que *Boule de Feu*.

Végétation Flétrie

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 2
Portée: 48 mètres
Durée: Voir ci-dessous
Composants: Une limace

Un carré de végétation de 12 mètres de côté se flétrit en 2D6 minutes, comme s'il avait été exposé à une longue sécheresse. Les plantes ne meurent pas, et elles se rétablissent si on leur apporte suffisamment d'eau et une bonne dose d'engrais ou avec le sort *Soins des Végétaux*.

Niveau 2

Contrôle d'un Éclair

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 2
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Un petit paratonnerre

Ce sort est uniquement lancé pendant un orage et permet au sorcier d'envoyer un éclair sur un individu ou un objet se trouvant en extérieur. L'éclair touche automatiquement la cible qui encaisse 1D10 Blessures de **F** 7, ignorant les armures non-magiques. Les victimes peuvent tenter de réduire les dommages de moitié grâce à un test d'*initiative*.

Coup de Soleil

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 4
Portée: 24 mètres
Durée: Instantané
Composants: Une poignée de graines de tournesol

Ce sort est uniquement lancé de jour, par un temps ensoleillé. La chaleur du soleil, concentrée sur un individu ou sur un groupe, inflige instantanément de violents coups de soleil sur toutes les parties du corps exposées et fait chauffer les armures jusqu'à un niveau insupportable. Les victimes sont aveuglées pendant 1 round en raison de l'éclat soudain, elles encaissent 1D2 points de Blessures par brûlure de la peau et passent les deux rounds suivants à enlever toutes les pièces d'armure brûlantes pour ne pas perdre encore 1D4 points de Blessures. Pendant ce temps, elles constituent des cibles *inertes*.

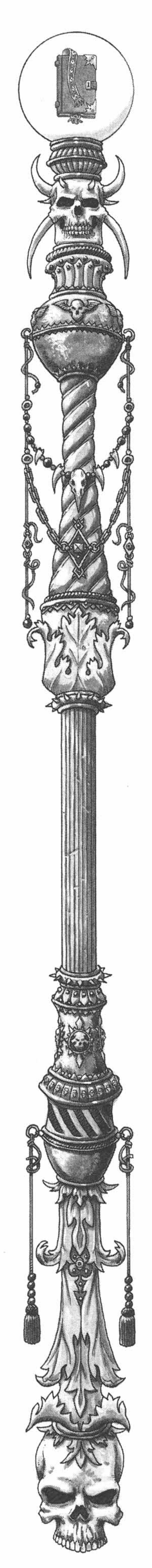
Invasion de Poux

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: Voir ci-dessous
Portée: 24 mètres
Durée: 1D3 tours
Composants: Une fiole de sang contenant de la peau séchée

Ce sort est lancé sur un individu ou un groupe se trouvant dans le champ de vision de l'enchanteur et à 24 mètres maximum. Cette modeste variante du sort élémental de niveau 4 *Évocation d'une Nuée* provoque une invasion de poux sur les cibles. Celles-ci commencent à souffrir de démangeaisons insupportables et sont soumis à un test de **FM**. En cas d'échec, elles se débarrassent immédiatement de leurs armures et se grattent frénétiquement, constituant des cibles *inertes* pour la durée du sort. Ceux qui réussissent subissent une pénalité de -20 à tous leurs tests jusqu'à la fin du sort. Les poux disparaissent à ce moment-là.

Quant le sorcier ne vise qu'une personne, le sort lui coûte 2 PM. S'il le destine à un groupe, cela lui coûte 4 PM et


R.G.
01.



affecte automatiquement l'intégralité du groupe, amis comme ennemis.

Soins des Végétaux

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un petit sac de crottin de cheval

Ce soir soigne un carré de végétation, de 12 mètres de côté, souffrant de sécheresse, d'empoisonnement, de maladie, du sort *Végétation Flétrie*, etc., en 3D6 minutes. Il ne traite toutefois que les effets du problème, et si l'on n'élimine pas la cause, la végétation recommence à se flétrir le lendemain. Il chasse aussi les parasites des plantes et guérit les maladies des moissons. Il fonctionne en dehors de l'environnement et de la saison habituelle de croissance, mais ne permet pas de faire apparaître de nouvelles pousses sur des plantes déjà mortes.

Terrain Verglacé

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 2
Portée : 24 mètres
Durée : 1D6 tours
Composants : Une goutte d'eau

Ce sort est lancé sur un terrain de 12 mètres de côté, qu'il couvre d'une fine couche de glace et transforme en *terrain difficile*. Ceux qui échouent à un test d'**I** en passant dessus glissent et tombent. Ils doivent alors réussir un test de **Dex** ou lâcher ce qu'ils tenaient ; au round suivant, ils peuvent juste se remettre debout et constituent pendant ce temps des cibles *inertes*. Toute la végétation de la surface affectée se flétrit comme sous l'effet d'une forte gelée.

Niveau 3

Appel de l'Éclair

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : Personnel
Durée : Instantané
Composants : Un paratonnerre

Ce sort très dangereux est uniquement lancé pendant un orage. Le sorcier est en extérieur et tient un paratonnerre au-dessus de sa tête pendant l'incantation. Il est ensuite soumis à un test de *contre-magie*, sans pouvoir améliorer ses chances en investissant des PM supplémentaires. Sur une réussite, ses PM sont ramenés à son niveau de pouvoir, puis temporairement doublés. Ces points supplémentaires sont conservés jusqu'à utilisation, et ne peuvent pas être récupérés en dormant, par la méditation ou un quelconque moyen autre que ce sort ; le niveau de pouvoir n'augmente pas. Si l'élémentaliste échoue au test de *contre-magie*, les 10 PM dépensés lors de l'incantation sont perdus, et il subit les effets du sort *Contrôle d'un Éclair* (p. 212).

Asservir un Élémental (rituel)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Voir ci-dessous

Ce sort permet aux élémentalistes de créer un familier, en utilisant l'élément que le sorcier veut asservir sous cette forme. Ce n'est pas un rituel que l'on peut apprendre ; il doit être exécuté en se référant au parchemin ou au livre adéquat. Les Points d'Expérience sont payés à la première utilisation, comme si le sort venait d'être appris. Il peut ensuite être lancé (à condition de disposer du grimoire ou du parchemin) sans autre dépense de PE.

Pour fabriquer un familier, le sorcier rassemble les matériaux nécessaires et les étale sur le sol, à l'extérieur, en leur donnant la forme approximative qu'il veut obtenir, sans dépasser 30 centimètres de large ou de long. La forme définitive sera définie quand l'esprit évoqué animera ces objets. Voici quelques idées sur les types de matériau les plus appropriés :

Terre :	De la roche taillée dans un affleurement ou une strate profonde du sous-sol par le sorcier qui va lancer le sort.
Air :	Des pierres ramassées au sommet d'une montagne d'au moins 900 mètres d'altitude par celui qui va lancer le sort.
Feu :	De la lave refroidie d'un volcan en activité ou du charbon ramassé au fond d'une mine par celui qui va lancer le sort.
Eau :	Des pierres ramassées dans le lit d'un cours d'eau d'au moins 6 mètres de profondeur par celui qui va lancer le sort.

La construction est réalisée près de l'élément voulu – en sous-sol pour la terre, dans un endroit venteux pour l'air, près d'un feu de bois pour le feu, près d'un cours d'eau pour l'eau. L'élémentaliste reste là pendant 3 jours, pour communier avec les éléments et méditer sur le familier qu'il veut créer. Pendant ce temps, il ne doit pas manger et ne peut boire que de l'eau. Chaque jour, le joueur fait un test de **FM** pour s'assurer que son personnage est suffisamment concentré sur sa méditation. Un échec l'oblige à y consacrer 1 jour supplémentaire. Si la marge d'échec est supérieure ou égale à 30, le processus échoue et il faut tout recommencer à zéro. Si le sorcier s'interrompt pendant la phase de construction, quelle qu'en soit la raison, il doit aussi tout recommencer en changeant les matériaux.

À la fin de la méditation, le sorcier consacre toute une journée (16 heures) à exécuter le sort qui donnera vie au familier ; il ne peut rien faire d'autre, hormis se reposer 5 minutes toutes les heures. Pour lancer le sort, le sorcier psalmodie les mots nécessaires, tout en exécutant un ensemble de gestes et de danses cérémonielles autour du familier. Toute interruption à ce stade anéantit le processus entier et le sorcier doit jeter tous les matériaux et recommencer depuis le début.

À la fin de la méditation, un Élémental est attiré dans le réceptacle que le sorcier vient de réaliser. Un élémentaliste

simple peut évoquer toutes sortes d'élémentaux, mais s'il est spécialisé, il en appellera automatiquement un de son élément de prédilection. Le familier s'assied, regarde autour de lui et découvre son maître potentiel. À ce moment-là, le maître de jeu fait un test de **Soc** pour le sorcier, mais sans révéler le résultat au joueur. En fonction du résultat, les effets sont les suivants :

Réussite : Le familier s'avance, touche la main du sorcier et devient son ami pour la vie.

Échec : Le familier se montre nerveux. Il est soumis à un test de **CI** ; s'il réussit, il va à contrecœur vers le sorcier qui fait un autre test de **Soc**. Sur un échec du test de **Cl** ou du second test de **Soc**, le familier s'enfuit et quand il arrive à plus de 10 mètres du sorcier, il retourne à son élément d'origine et se désagrège – tout le rituel est à recommencer avec de nouveaux matériaux.

99 ou 00 : Échec catastrophique ; le sorcier ne s'en rend pas compte. Le familier est animé par un démon mineur du Chaos ; il semble amical, mais a ses propres projets. Ses actions sont toujours nuisibles et il fait généralement tout son possible pour que capotent les activités du sorcier, tout en paraissant l'aider.



Chute

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : 3 rounds
Composants : Un projectile de feu d'artifice

Ce sort est lancé sur un individu se trouvant à 48 mètres maximum du sorcier, mais ils doivent être tous les deux à l'extérieur. Dès la fin de l'incantation, la victime est projetée à 20 mètres de hauteur. Elle reste suspendue en l'air pendant quelques secondes et plonge vers le sol au troisième round. À l'impact, elle encaisse 20-1D6 points de Blessures, indépendamment de l'armure. (Un personnage ayant la compétence Acrobatie peut augmenter de 2 points le résultat du jet de 1D6 ; voir **WJRF** p. 75). Si la victime dispose d'un quelconque sort de vol, elle peut le lancer pendant le deuxième round, pendant qu'elle est en l'air, à condition de réussir un test de *peur*.

Le MJ peut décider que la victime atterrit sur un de ses compagnons si elle se tenait à côté d'eux au moment de son envol, à moins que celui-ci ne réussisse un test d'**I**. Si un personnage tente de rattraper la victime pour amortir sa chute, les dommages sont calculés une fois et répartis équitablement entre les deux individus. S'il ne tente pas de la rattraper ou de s'écarter de son chemin et qu'elle atterrit sur lui, les dommages sont calculés une fois et les deux individus les subissent dans leur intégralité.

Zone de Climat Tempéré

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 6 mètres, centrés sur le sorcier
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un petit dôme de verre

Ce sort crée une zone de 6 mètres de diamètre, centrée sur le sorcier, dans laquelle les conditions climatiques difficiles n'ont aucun effet. Peu importe qu'il fasse froid ou chaud, qu'il pleuve ou qu'il vente à l'extérieur, dans l'aire d'effet, la température est agréable, l'air est sec et immobile. Les occupants sont protégés des coups de soleil, même sous un soleil de plomb. Le sort protège aussi des conditions climatiques artificielles, par exemple des effets de *Coup de Soleil* ou de *Rafale de Vent*, mais il n'est d'aucun secours contre les effets indirects, comme les torrents, les chutes de branches, les éclairs, etc. Si ce sort chevauche un autre sort de zone, tous deux sont instantanément annulés.

Niveau 4

Changement de Climat (rituel)

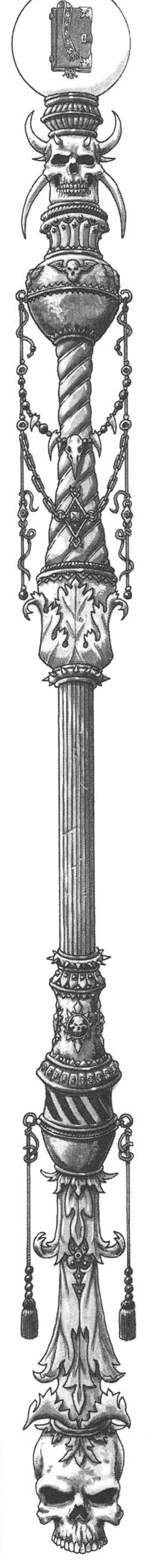
Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 16
Portée : Personnel, 16 kilomètres de diamètre
Durée : 24 heures
Composants : Une petite girouette en or

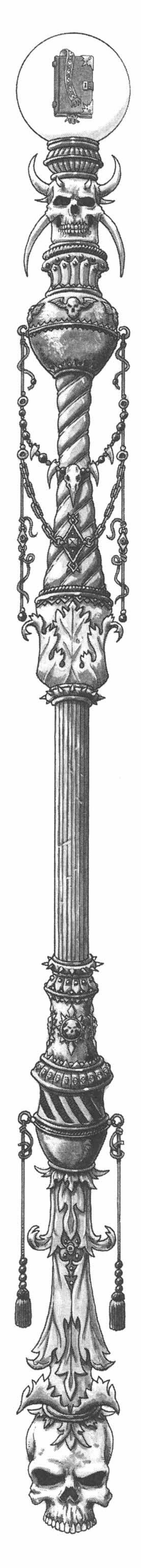
Ce rituel modifie le climat d'une zone de 16 km de diamètre, centrée sur le sorcier. Il ne change pas totalement le temps, mais permet de le décaler de 2 crans dans le tableau ci-dessous, et de passer par exemple de nuageux à pluie légère, et *vice versa*. Il permet aussi de déplacer l'orientation du vent. Il peut être lancé plusieurs fois pour transformer radicalement les circonstances météorologiques. Les effets de chaque rituel apparaissent progressivement en 1 heure, et quand tous ont cessé d'agir, le temps retourne lentement à ce qui est "normal" pour cette région, au rythme d'un cran par heure.

1	Soleil
2	Soleil et nuages
3	Nuageux
4	Averses
5	Pluie légère
6	Pluie
7	Pluie battante
8	Tempête (40% de chances de neige en hiver ou au printemps)

Le maître de jeu détermine la direction du vent en fonction de ce que sont censés être les vents dominants dans la partie du Vieux Monde où se déroule sa campagne, ou en lançant 1D8 et en consultant la table suivante :

1	nord	5	sud
2	nord-est	6	sud-ouest
3	est	7	ouest
4	sud-est	8	nord-ouest





Création de Végétation

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 10
Portée: 48 mètres
Durée: Indéfini/1D6 heures (voir ci-dessous)
Composants: Un petit sac de crottin de Pégase

Ce sort fait pousser une végétation touffue sur une surface de 12 mètres de diamètre. S'il y a des graines dans le sol, elles germent et se développent jusqu'à atteindre leur pleine maturité en 1D6 rounds. Elles s'enchevêtrent avec ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet, et les soulèvent parfois même sur un lit de verdure. Les plantes qui apparaissent sont d'un type naturel pour la zone concernée. Un champ vide verra pousser des plantes agricoles si l'on sème les graines appropriées, ou de la mauvaise herbe dans le cas contraire; sur une surface non cultivée, ce seront probablement des graminées et des buissons.

Quand les plantes ont atteint leur maturité, elles se comportent naturellement. Les fleurs meurent rapidement si l'on est en hiver, les arbres à feuillage caduc perdent toute végétation en quelques jours si c'est l'automne ou l'hiver, etc. Si le temps s'y prête, les moissons dureront sans doute assez longtemps pour être récoltées. Le sort n'est pas assez puissant pour faire pousser un arbre jusqu'à sa taille adulte; il poussera assez pour se transformer en un solide jeune plant qui grandira ensuite normalement.

Si la terre est complètement nue et si elle ne contient aucune graine (par exemple, si elle subit le sort *Dessèchement des Plantes*) le sorcier peut utiliser *Création de Végétation* en utilisant une graine comme composant complémentaire. La plante va se mettre à pousser, mais les effets du sort sont temporaires. Comme elle ne s'est pas développée naturellement, elle se flétrit et disparaît après 1D6 heures. Quiconque en a mangé les fruits, les noix, les feuilles ou l'écorce aura immédiatement extrêmement faim.

Sorts de Terre

Niveau 4

Création d'un Abîme

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 20
Portée: 24 mètres
Durée: 1 round
Composants: Les os du pied d'un géant abattu par un roi nain

Le sorcier crée un gouffre de 5 mètres de large, 10 mètres de long et 20 mètres de profondeur, à un endroit situé en extérieur. Le gouffre apparaît brusquement, et tous ceux qui se tiennent dans l'aire d'effet voient le sol disparaître sous leurs pieds et sont engloutis à moins de réussir un test d'**I** à -10. En cas d'échec, le personnage tombe et encaisse la moitié des dommages normaux de la chute (voir **WJRF**, p. 75) en heurtant les parois du gouffre. Si la marge d'échec est d'au moins 30, il encaisse la totalité des dommages. Le gouffre est permanent et se remplit lentement d'eau s'il atteint une nappe phréatique.

Éruption (rituel)

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 25
Portée: 100 mètres (à vol d'oiseau entre le sorcier et le bord du cratère)
Durée: Instantané
Composants: Une livre de vers solaires séchés

Ce sort, rarement utilisé, provoque le violent réveil d'un volcan éteint; il enfouit de vastes surfaces sous la lave et les cendres ardentes et remplit le ciel de fumée. Les effets exacts vont dépendre de la taille du volcan et sont soumis à la décision du maître de jeu. Ce sort doit être utilisé avec beaucoup de prudence: l'explosion du volcan peut être assez violente pour incinérer instantanément le sorcier. Est-il utile de préciser que celui qui songe à lancer un tel sort doit aussi réfléchir à une manière très efficace d'éviter ses effets. Heureusement, les volcans sont très peu nombreux dans le Vieux Monde.



Marche sur un Séisme

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 12
Portée: Toucher
Durée: 6 heures
Composants: Une balance à plateau en argent miniature

Ce sort immunise la cible contre les effets psychologiques et physiques d'un tremblement de terre ou de tout mouvement terrestre similaire. La personne affectée réussit automatiquement tous les tests de *peur* concernés et se déplace normalement en ignorant les tressaillements du sol. Elle n'est toutefois pas immunisée contre les chutes de bâtiments et autres effets secondaires de la secousse (voir **WJRF**, p. 77).

Navigation Souterraine

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 7
Portée: 1,6 kilomètre
Durée: 24 heures
Composants: Un morceau de minerai de fer, extrait par un héros nain du passé

Le sorcier détermine la route la plus rapide pour sortir d'un réseau souterrain, qu'il soit naturel ou artificiel. Il ne sait pas dans quelle direction se trouve la sortie, mais à chaque intersection, il est sûr du passage à prendre. Si une issue se trouve à moins de 1,5 kilomètres du point d'incantation, elle sera toujours suffisamment grande pour le laisser passer.

Niveau 5

Champ de Lave

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 20
Portée : 48 mètres
Durée : 1 heure
Composants : Une roche provenant d'un volcan entré en éruption dans la dernière décennie

Ce sort transforme un terrain de 6 mètres de côté en lave en fusion. Quiconque se trouve dessus doit réussir un test d'**I** ou tomber et encaisser des dommages par le feu sur le corps. Sur un échec, le personnage fait un test de **FM** chaque round pour surmonter la douleur atroce et se relever.

Tous ceux qui se tiennent sur cette surface encaissent immédiatement des dommages par le feu aux pieds (voir **WJRF**, p. 80). Les bottes de cuir brûlent au bout de 1 round, annulant les points d'armure sur les jambes. Les autres types d'armures utilisées pour se protéger de la lave ne servent que pendant 1 round – le cuir brûle, les armures métalliques sont trop chaudes pour apporter la moindre protection. La lave constitue un *terrain difficile* en ce qui concerne les déplacements.

Mur de Pierre (rituel)

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 25
Portée : 24 mètres
Durée : Permanent
Composants : Une représentation en argile de la structure à créer

Ce rituel provoque un éclatement de la terre et de la roche qui se mélangent et se soulèvent, créant des structures qui se libèrent spontanément du sol. La terre vient ensuite remplir l'espace sous la structure émergente pour donner de la solidité aux fondations. L'excédent de terre tombe de la structure au fur et à mesure de sa montée et retourne dans le sol.

Le sorcier peut soulever un volume indéfini de matériaux sur un rayon de 24 mètres, et jusqu'à une hauteur maximale de 8 mètres. Il peut créer des murs, des ponts, des arches et même un plafond – il n'y a qu'une seule restriction : il ne peut pas créer des espaces dans lesquels la terre meuble serait retenue. Cela exclut la présence de fenêtres, les pièces avec un plancher et un plafond, etc. La structure résultante est un bâtiment de pierre correspondant aux descriptions de **WJRF**, p. 77.

Les personnages présents sur une zone qui commence à se soulever doivent réussir un test d'**I** pour ne pas tomber, à la discrétion du maître de jeu. Ce rituel ne peut pas être utilisé en intérieur ou dans un endroit où l'on trouve des tunnels, des grottes ou d'autres constructions souterraines à moins de 24 mètres de la surface ; si cela se produisait, la hauteur maximale de la structure serait alors limitée par la profondeur de terre ferme disponible.

Tremblement de Terre (rituel)

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 45
Portée : 8 kilomètres
Durée : 1 minute
Composants : Voir ci-dessous

Il est très difficile d'exécuter ce sort particulièrement puissant. Les principaux composants sont un demi-litre de sang de dragon, mélangé avec de la terre provenant de l'endroit sur lequel le sort va être appliqué. Le sang et la terre sont façonnés en forme de dragon pendant l'accomplissement du rituel qui dure 1 heure. Le sorcier doit ensuite réussir un test de *construction* pour que le tout fonctionne.

Si tout est correctement exécuté, le sort provoque un violent séisme d'un diamètre de 8 km centré sur le sorcier. Toutes les structures d'origine humaine ont de 10 à 60 % de chances de s'écrouler complètement, mais le maître de jeu peut modifier ces risques en fonction de la solidité d'un bâtiment particulier. Les grottes et les tunnels souterrains ont de 10 à 30 % de chances de s'effondrer. Tous les êtres vivants se trouvant dans la zone concernée, y compris le sorcier et tous les animaux, sont soumis à un test de *peur*. Ils risquent aussi de subir des dommages dus à l'effondrement des bâtiments (**WJRF**, p. 77). Tout le terrain est considéré comme *difficile* pendant le séisme en raison des tremblements du sol.

Vieillissement

Niveau de Sort : 5
Points de Magie : 30
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Cheveux prélevés sur le corps d'un septième fils d'un septième fils d'un sorcier

Ce sort fait vieillir la cible de dix ans en dix secondes. S'il s'agit d'un enfant, il se développe sur le plan physique, mais conserve son âge mental et ses capacités d'origine. Si c'est un individu mature (voir **WJRF**, p. 17) cela peut entraîner la baisse de certaines caractéristiques. La victime fait un jet sous chacune de ses caractéristiques. Sur un échec, la caractéristique est réduite de 1 ou de 10, selon ce qui est appropriée.

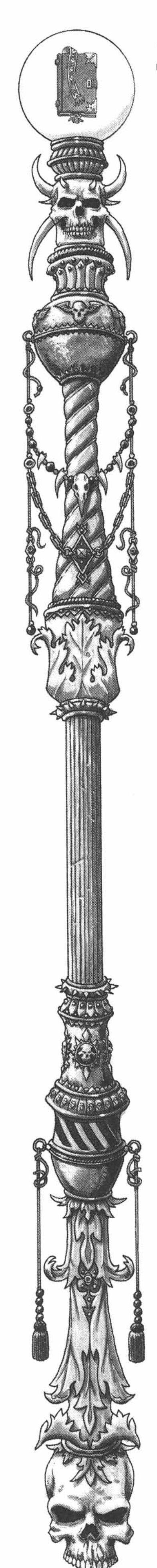
La victime est soumise à un test de *peur* en voyant ce qui lui arrive, subit une pénalité de -40 en **Dex** et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié, car elle se retrouve brusquement avec des cheveux ayant dix ans de pousse, de même que les ongles des mains et des pieds. De plus, ses alliés (et toute personne précisée par le MJ) sont soumis à un test de *peur* en assistant aux effets de ce sort.

Sorts d'Air

Niveau 4

Tornade

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 18
Portée : 48 mètres
Durée : 1 round
Composants : Une poignée de poussière d'or

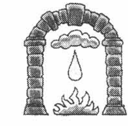


Une tornade apparaît dans un ciel dégagé, attrape un individu ou un groupe, soulève les victimes à 1D10 + 10 mètres, les emporte à 1D100 mètres dans une direction aléatoire (déterminée par la table p. 215) puis les lâche. Les victimes encaissent les dégâts normaux de la chute (voir **WJRF**, p. 75).

Vol Étendu

Niveau de Sort :	4
Points de Magie :	20
Portée :	Personnel
Durée :	1D6 tours par niveau du sorcier
Composants :	Le cœur d'un aigle d'or

Le sorcier vole sur de longues distances à un rythme de course normale et à n'importe quelle hauteur – mais à haute altitude, il peut rencontrer quelques difficultés en raison des vents violents et de la température très basse. L'élémentaliste doit sans cesse se déplacer au minimum de son déplacement *prudent*, sinon il retombe en chute libre. Il sait quand le sort va expirer, mais s'il se trouve toujours en l'air à ce moment-là, les règles normales concernant les chutes s'appliquent. Un sorcier en vol peut attaquer des adversaires également en l'air ou au sol. On considère alors qu'il *charge*, mais il doit aussi réussir un test d'**I** ou perdre "l'équilibre" et descendre de 1D6 mètres avant de se rétablir. Tant qu'il est en l'air, le sorcier ne peut pas lancer d'autres sorts.



Niveau 5

Souffle de Vie

Niveau de Sort :	5
Points de Magie :	20
Portée :	Toucher
Durée :	1 round
Composants :	Un soufflet en or grandeur nature

Ce sort est lancé sur un personnage agonisant pour lui donner une nouvelle chance de vivre. Le sorcier attire en lui les pouvoirs vitaux et énergisants de l'air puis, pressant sa bouche sur celle de la cible, il transmet cette énergie revigorante dans le corps blessé. Le mourant doit échouer à un test de *contre-magie* (que le sorcier peut modifier en investissant 1 PM par 5 points) pour que la magie agisse.

Si le personnage est inconscient, il reprend immédiatement connaissance. Les hémorragies internes s'arrêtent, et tous les saignements (par exemple dues à une blessure critique) sont réduits au minimum. S'il devait faire un jet sur la *Table des Morts Violentes* (**WJRF**, p. 125), son état se stabilise et tous les dommages supplémentaires sont alors déterminés grâces aux tables normales. De plus, il récupère 1D3 points de Blessures. S'il avait subi des dommages respiratoires par noyade, asphyxie, gaz toxique ou problèmes similaires, il récupère la moitié des points de Blessures ainsi perdus.

Ce sort est inhabituel parce qu'il peut être appliqué à des cibles qui seraient normalement considérées comme mortes, mais pour avoir une chance de fonctionner, il doit intervenir le *round suivant* celui où le coup "mortel" a été porté. Un individu décapité, coupé en deux, pulvérisé ou dont le corps ne peut plus maintenir le moindre souffle de vie se remettra à vivre et connaîtra quelques instants d'agonie atroce et de tourment mental avant de s'en aller pour de bon. Pendant ce bref supplice, il ne pourra en aucun cas parler, transmettre d'information vitale ou apporter une quelconque aide.

Les cibles dont les blessures ne sont pas graves (ou pire) sont incapables de supporter la force de ce sort et encaissent immédiatement 1D6 points de Blessures, indépendamment des armures ou des protections magiques, tandis que les énergies circulent de manière incontrôlée dans leur corps.



Vent Cinglant

Niveau de Sort :	5
Points de Magie :	25
Portée :	Personnel
Durée :	1 round
Composants :	Un fouet avec trois plumes de griffon attachées à l'extrémité

Un vent violent se lève et détruit tout autour du sorcier (qui reste debout, tout échevelé, au milieu de cette tourmente) sur un rayon de 48 mètres. Les objets non attachés ayant au maximum la taille et le poids approximatif d'un enfant sont projetés à plusieurs mètres (1D6, si l'on doit suivre des objets précis), s'écrasant les uns les autres, sur le sol et contre tout ce qui est sur leur chemin. Chacun encaisse 1D3 coups de **F** 5.

Les objets plus gros sont renversés et poussés sur 1D6 mètres, ce qui leur vaut un coup de **F** 8. Les bâtiments et les objets fixes (y compris les arbres et les plantes) subissent 1D6 coups de **F** 5 en raison des objets volants qui les heurtent. Les gens pris dans les bourrasques sont tellement meurtris qu'ils doivent réussir un test de **Dex** pour ne pas lâcher ce qu'ils ont en main et se retrouver *inertes* quand le vent cesse. Ce sort n'est lancé qu'en extérieur.

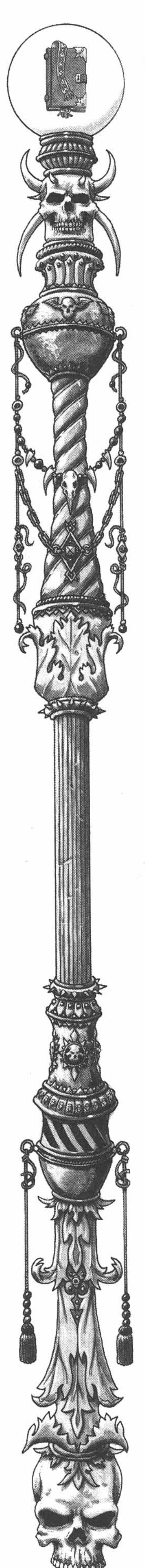
Sorts de l'Eau

Niveau 4

Création d'un Geyser

Niveau de Sort :	4
Points de Magie :	10
Portée :	100 mètres
Durée :	10 minutes
Composants :	Équipement alchimique sur lequel un sorcier du Collège de Feu a gravé des flammes


R.G
0.1



Un jet d'eau bouillante et de vapeur jaillit du sol avec un grondement et un brusque cri surnaturel, et s'élève à 15 mètres de haut. Quiconque se tient juste dessus encaisse un coup de **F** 6 et est projeté à 1D20 mètres dans une direction aléatoire (déterminée par la table p. 215); ceux qui se trouvent dans les 5 mètres souffrent de la chaleur intense et se font asperger, ce qui leur vaut 1D4 points de Blessures. Le geyser s'éteint et le sol redevient normal au bout de 10 minutes.

Crue

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 10 par 30 cm de crue
Portée: 1,6 kilomètres
Durée: 1 heure
Composants: Une goutte d'eau de pluie retenue dans un verre que tient un Élémental d'Eau

Le sorcier provoque la crue ou la décrue temporaire d'un cours d'eau sur une longueur de 1,6 kilomètre. Le niveau de l'eau monte ou descend de 30 cm par 10 PM investis dans le sort. Les effets dépendent du terrain environnant – avec un torrent rapide dans une gorge encaissée, le résultat est très violent, tous les imprudents qui se tiennent sur la rive sont emportés, les ponts détruits, les moulins à eau ravagés. Une rivière au cours lent dans une vaste plaine n'aura pas cette brutalité, mais elle va recouvrir une grande surface de terre, inondant champs et habitations. Le cours d'eau redevient normal 1 heure après avoir atteint son niveau le plus haut.

Niveau 5

Fontaine de Vie

Niveau de Sort: 5
Points de Magie: 32
Portée: Toucher
Durée: Jusqu'au lever de soleil suivant
Composants: Une fiole de rosée collectée au lever du soleil sur un sommet montagneux et bénie par un druide

Quand l'élémentaliste lance ce sort, il doit toucher le sol. De l'eau jaillit alors des profondeurs de la terre et forme à cet endroit une petite fontaine anodine. Mais quiconque goûte l'eau se sent immédiatement revigoré et rafraîchi. Il regagne 1D6 points de Blessures (cela peut l'amener au-dessus de son maximum normal, mais cet avantage disparaîtra en même temps que la fontaine à l'aube suivante), et il est soulagé de tous les effets psychologiques pendant la durée du sort. Il peut malgré tout être ensuite victime d'autres effets psychologiques. Jusqu'au lever du soleil suivant, la surface entourant la fontaine est une *Zone de Sanctuaire* (**WJRF**, p. 158). Les effets de la fontaine ne s'appliquent qu'une fois à un même personnage. Le sorcier ne peut annuler pas la fontaine ni en créer plusieurs en même temps.

Vague Destructrice

Niveau de Sort: 5
Points de Magie: 48
Portée: 24 mètres
Durée: Immédiat
Composants: Le bec d'un dragon tortue

Ce sort est lancé sur une importante masse d'eau se trouvant à moins de 24 mètres de l'élémentaliste. La taille de la masse d'eau est un critère essentiel, car plus elle sera grande, plus les effets du sort seront importants. La masse d'eau commence par se soulever en 1D6 rounds pour former une immense vague bouillonnante qui va ensuite s'écraser dans une direction choisie par le sorcier. La direction est précisée au moment de l'incantation, et les observateurs la devinent en regardant la forme que prend la vague s'ils réussissent un test d'**Int**.

La vague se brise sur la rive et ravage une grande bande côtière, mais plus elle s'éloigne de l'eau plus sa puissance destructrice se réduit. Tout ce qui se trouve au bord de l'eau subit automatiquement un coup de **F** 10; un peu plus loin, il n'est plus qu'à **F** 9, puis encore un peu plus loin à **F** 8, ainsi de suite jusqu'à ce que la vague disparaisse après avoir infligé un coup de **F** 0. La taille de chaque zone de dommages est déterminée par celle de la masse d'eau de départ, comme indiqué ci-dessous:

Océans, mers, etc.:	150 mètres
Grands fleuves, estuaires:	100 mètres
Grands lacs, rivières importantes:	50 mètres
Petits lacs, rivières moyennes:	25 mètres

La longueur de la vague est égale à deux fois la zone de dommages; ainsi une vague créée dans un océan fait 300 mètres de long. Il n'est pas possible de créer des vagues à partir de volumes d'eau plus petits. C'est au maître de jeu de déterminer à quelle catégorie correspond chaque masse d'eau. Il faut aussi tenir compte de l'effet secondaire du sort: l'eau est aspirée hors de son contenant habituel qui peut s'en retrouver quasiment asséché.

Sorts de Feu

Les sorciers du Collège de Feu connaissent les mêmes sorts que ceux du Collège Étincelant (p. 209-210). Ils ont cependant besoin des composants suivants, qui tous sont consumés pendant l'incantation:

Ailes de Feu: Huit anneaux d'or, à porter à chacun des doigts.
Cimeterre Écarlate: L'épée d'une créature intelligente tuée par le feu.
Ruban Cramoisi: Un ruban rouge tressé ayant servi à étrangler une créature intelligente.
Tête Enflammée: Une balle d'au moins 30 cm de diamètre, faite avec les propres cheveux du sorcier.
Traits Perçants Incendiaires: Six aiguilles en acier fondu, forgées dans la chaleur d'un volcan.
Épées Sanguines: Une arme tranchante qui a été plongée dans le sang fraîchement versé d'un dragon.
Fournaise du Destin: Un morceau de brique ou de pierre provenant d'une cité complètement rasée.
Tempête de Flammes: Un os du corps d'un sorcier de Feu ou d'un élémentaliste. Il n'est pas nécessaire que ce sorcier soit mort, mais ce ne peut pas être l'enchanteur.

Sorts des Alchimistes

L'alchimie est une antique discipline de la magie, mais elle est compatible avec l'étude de la magie de Bataille. N'importe quel sorcier de Bataille est capable d'apprendre ces sorts, même si la plupart n'ont guère d'intérêt en dehors de leur spécialité et ne sont normalement enseignés que par des alchimistes.

Niveau 1

Chaleur

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 12 mètres
Durée : 2 heures
Composants : Une bougie

Ce sort crée une petite flamme intense d'environ 7 cm, qui brûle pendant 2 heures sur la mèche d'une bougie normale. En alchimie, cela sert surtout à chauffer des cornues (à la manière d'un bec Bunsen). La hauteur de la flamme et l'intensité de la chaleur peuvent être augmentées ou réduites en se concentrant sur la flamme pendant 1 round.

Choc Canalisé

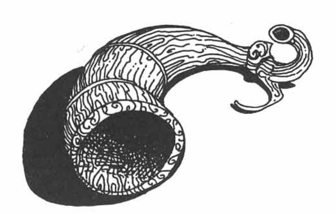
Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : 12 mètres
Durée : 1 heure
Composants : Du bois d'un arbre frappé par la foudre

Ce sort crée un faible courant électrique pendant 1 heure. Il n'est pas suffisant pour infliger des dommages, mais en laboratoire, il permet de réaliser des placages simples. Des alchimistes peu scrupuleux s'en servent parfois pour couvrir d'or et d'argent des bijoux bon marché et les faire passer pour du massif, et tromper ainsi des mécènes crédules en leur faisant croire qu'ils ont découvert le secret de la Vraie Transmutation.

Création du Vide

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2 ou plus
Portée : 12 mètres
Durée : Instantané
Composants : Une corne d'animal creuse

Chaque tranche de 2 PM investis dans le sort permet d'expulser 1 dm³ d'air d'un espace donné. Il est particulièrement utile pour retirer l'air de récipients de verre dans le cadre d'expériences. S'il est utilisé en dehors d'un récipient fermé, il provoque un violent bang ; si on le fait retentir juste derrière quelqu'un, cette personne doit réussir un test de **Dex** ou lâcher ce qu'elle tient au moment où elle sursaute.



Essence de l'Air

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : 12 mètres
Durée : 1 round
Composants : La vessie d'un animal

Cette version modérée de *Rafales de Vent* crée un bref souffle de la portion de l'air alchimiquement active. Cette bouffée intervient dans divers processus alchimiques mais sert, le plus souvent, à stimuler de petits feux pour augmenter leur intensité pendant quelques secondes.

Fraîcheur

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2 ou plus
Portée : 12 mètres
Durée : 2 heures
Composants : Un habit mouillé

C'est une version spécialisée du sort *Zone de Froid*. Chaque tranche de 2 PM investis dans le sort permet de refroidir 1 dm³ de matériaux d'environ 10° C. *Fraîcheur* sert souvent dans les expériences alchimiques. Par temps chaud, il est aussi utile pour fabriquer des morceaux de glace (voir *Refroidissement*).

Insensibilisation des Mains

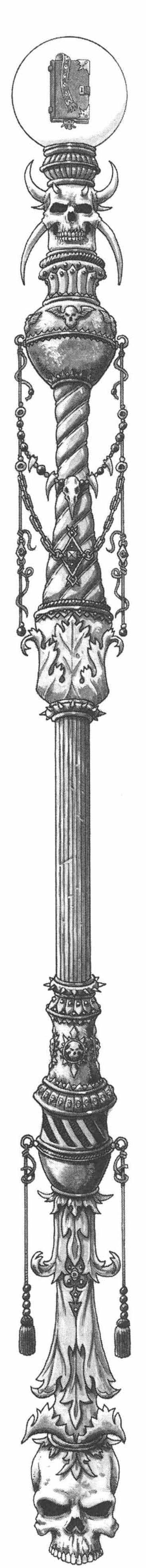
Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Personnel
Durée : 1 minute
Composants : Une paire de gants de cuir

Les mains de l'enchanteur deviennent insensibles à la chaleur, au froid, aux produits corrosifs et aux poisons de contact pendant 1 minute. C'est pratique pour attraper les cornues brûlantes, manipuler les substances toxiques, etc. Le sorcier n'est pas immunisé contre les objets tranchants ou les écrasements, et il ne peut pas lancer le sort sur d'autres parties de son corps.

Maintien de la Température

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : 12 mètres
Durée : 1 heure
Composants : Une petite écharpe de laine

Ce sort maintient la température d'un objet inanimé pouvant atteindre 1 m³, quelle que soit la température extérieure, chaude ou froide. Le sorcier précise la température désirée au moment de l'incantation.



Pression

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : 12 mètres
Durée : Instantané
Composants : Une poignée de granit pulvérisé

S'il est lancé sur un récipient ne dépassant pas un volume de 1 dm³, ce sort augmente la pression intérieure jusqu'à quatre fois la normale. C'est suffisant pour faire exploser un récipient de verre fin hermétiquement fermé et pour faire sauter les bouchons des pots plus épais.

Refroidissement

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3 ou plus
Portée : 12 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un morceau de glace

Chaque tranche de 3 PM investis dans le sort permet de refroidir instantanément 1 dm³ de matériaux pour l'amener à une température négative. *Refroidissement* sert principalement dans des processus alchimiques, mais a d'autres usages, en particulier pour le commerce des denrées périssables.

Niveau 3

Distillation d'un Homoncule (rituel)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Voir ci-dessous

Ce sort permet aux alchimistes de créer un familier. Il peut avoir n'importe quelle forme, humanoïde, animal ou fantastique, mais le plus souvent, c'est un petit personnage en argile, cuit dans un four.

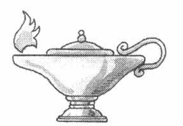
Distillation d'un Homoncule n'est pas un rituel que l'on peut apprendre ; il doit être exécuté en se référant au parchemin ou au grimoire adéquat. Les Points d'Expérience sont payés à la première utilisation, comme si le sort venait d'être appris. Il peut ensuite être lancé (à condition de disposer du grimoire ou du parchemin) sans autre dépense de PE.

Pour fabriquer un familier, le sorcier doit ramasser quatre bonnes poignées d'argile sur la rive d'un cours d'eau approprié (le sort ne fonctionnera pas si c'est un autre que l'alchimiste qui s'en charge). Il leur donne ensuite la forme qu'il désire, sans dépasser 30 centimètres de haut ou de long, en dessinant les traits de la tête ou en les moulant. Il est indispensable d'éliminer tout défaut, toute faiblesse du matériau, car la créature peut éclater dans le four ou se briser plus tard et rester déformée.

Après avoir sculpté la figurine (cela se fait normalement en 1 journée), il faut la faire cuire dans un four à température modérée, mais constante. L'alchimiste doit personnellement entretenir le feu – si quelqu'un d'autre prend la relève, le lien entre le maître et le familier ne se formera pas et le rituel échouera. Cette fabrication dure 3 jours, pendant lesquels le sorcier ne doit pas manger et ne peut boire que de l'eau. Le premier jour, il doit réussir un test de *construction*. Les deux jours suivant, il doit réussir un test de *chimie*, par un jet d'**Int**. Le moindre échec est fatal à la figurine et l'alchimiste doit tout recommencer avec de nouvelles doses d'argile. Si le sorcier s'interrompt pendant la phase de construction, quelle qu'en soit la raison, il doit aussi recommencer tout le processus – mais il peut récupérer les matériaux.

Une fois la figurine terminée, le sorcier consacre toute une journée (16 heures) à exécuter le rituel qui donnera vie au familier ; il ne peut rien faire d'autre, hormis se reposer 5 minutes toutes les heures. Pour lancer le sort, le sorcier psalmodie les mots nécessaires, exécute la gestuelle et verse sur la figurine une mixture composée de produits chimiques rares et mystérieux, qui coûte 1D10 CO. Toute interruption à ce stade anéantit le processus entier et le sorcier doit jeter tous les matériaux et recommencer depuis le début.

À la fin du rituel, le familier prend vie. Il se redresse, regarde autour de lui et découvre son maître potentiel. À ce moment-là, le maître de jeu fait un test de **Soc** pour le sorcier, mais sans révéler le résultat au joueur. Le résultat est le même que pour la création d'un familier élémentaire (voir le sort *Asservir un Élémental*, p. 214).



Magie de Glace

Quand elles sont dans un environnement neigeux ou glacé, les chamans des glaces n'ont pas besoin de composants magiques pour leurs incantations. Sur leur terre natale au climat rigoureux, où leur magie est à son maximum de puissance, il leur suffit de tenir un petit morceau de glace dans une main. Sous des climats plus tempérés, où l'on trouve moins facilement de la glace, elles doivent utiliser les composants indiqués pour chaque sort.

Niveau 1

Épée de Glace

Niveau de sort : 1
Points de Magie : 6, +1 par round supplémentaire
Porté : Personnel
Durée : 6 rounds +1 par PM supplémentaire
Composants : Une petite dague en argent

Une épée de glace apparaît dans la main de la chaman. Elle s'utilise au combat comme une épée normale, avec un bonus de +2 aux dommages et une pénalité de -10 *pour toucher*, en raison de sa nature glacée. Elle peut être maintenue au-delà des 6 premiers rounds en investissant 1 PM par round supplémentaire.

Lame de Givre

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 3
Portée: Toucher
Durée: 1D8 rounds
Composants: Un peu de mousse ou de lichen

Le tranchant d'une lame que touche la sorcière se recouvre de glace et inflige 1 point de Blessures supplémentaire.

Voix Glaciale

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 2
Portée: Personnel
Durée: 1 D6 tours
Composants: Une petite flûte taillée dans les bois d'un cerf

La sorcière évoque la voix de l'hiver, dure et froide, pour qu'elle s'exprime à travers elle. Son attitude se modifie, réduisant sa **Soc** de 10 points mais augmentant son **Cd** d'autant pour la durée du sort.

Niveau 2

Neige

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 5
Porté: 12 mètres
Durée: 1D6 rounds
Composants: Une poignée de sel de roche

Un petit blizzard remplit une zone de 12 mètres de diamètre, située à 12 mètres maximum de la chaman. Pour tous ceux qui sont pris dedans, la visibilité est réduite à 5 mètres et pour tous les tests, leurs caractéristiques physiques sont réduites de moitié (arrondir à l'entier inférieur) tant que le blizzard persiste. Même si les cas sont rares, le sort peut être lancé en intérieur.

Peau Gelée

Niveau de sort: 2
Points de Magie: 4
Portée: Personnel
Durée: 1D6 heures
Composants: Du quartz pilé

La sorcière puise dans la froidure présente au fond de son cœur pour qu'elle remplisse le moindre recoin de son corps. Elle devient très froide au toucher et encore plus pâle que d'habitude, et sa peau se fait plus dure et plus résistante. Cela réduit son **I** et sa **Dex** de 10 points, et augmente son **E** de 2 points. Contre les attaques basées sur le froid, y compris les effets naturels comme le blizzard ou les températures négatives, elle bénéficie même de **E** +4, mais seulement de **E** +1 contre les attaques basées sur la chaleur ou le feu.

Terrain Verglacé

Il est identique au sort élémentaire de niveau 2 du même nom (voir p. 214) mais dure jusqu'à l'aube suivante.

Niveau 3

Engelure

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 5
Portée: Toucher
Durée: Instantané
Composants: Une fiole de vodka kislévite

Lorsque la chaman touche la cible, celle-ci est brusquement recouverte d'une fine pellicule de glace. Cela lui inflige 1D3 attaques de **F** 4. Les armures n'apportent aucune protection, et les armures en métal infligent des dommages égaux à leur PA, car elles transmettent activement le froid. La glace n'a rien de magique, elle est juste extrêmement froide et on peut la faire fondre ou la briser normalement.

Grêle

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 8
Portée: 12 mètres
Durée: 1D6 rounds
Composants: Une poignée d'aiguilles de pin

Une tempête de gros grêlons s'abat sur une zone de 12 mètres de diamètre, située à 12 mètres maximum de la chaman. En plus de subir les effets du sort de niveau 2 *Neige*, ci-dessus, toutes les victimes encaissent 1D3 coups de **F** 2 par round dus à la grêle.

Niveau 4

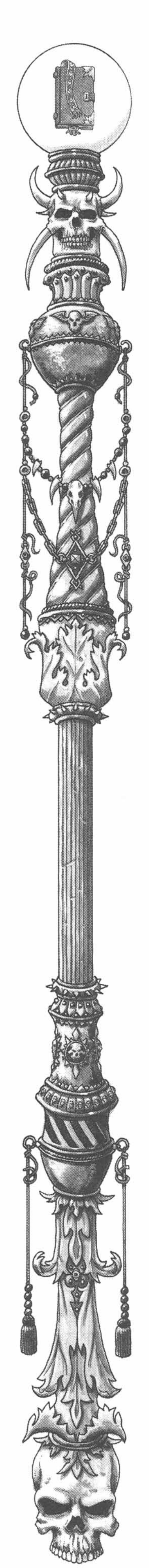
Destin Fracassant

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 20
Portée: Toucher
Durée: 1D6 rounds
Composants: Le foie séché d'un griffon, d'une manticore ou d'un hippogriffe

La victime de ce sort est soumise à un test de *contremagie*. Sur un échec, elle est instantanément transformée en statue de glace pendant 1D6 rounds. Tant qu'elle est sous cette forme, elle ne peut exécuter aucune action. Ses caractéristiques sont alors **R** 3 et **D** 6; si la statue subit assez de dommages pour être détruite, elle éclate en mille morceaux et la victime meurt réellement. Sinon, tous les dommages subis sont immédiatement transformés en points de Blessures quand la victime retrouve son état normal. La destruction de la statue entraînant la mort du personnage, la dépense de 1 Point de Destin lui permet de reprendre immédiatement sa forme normale.

Vent de Glace

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 10
Portée: 48 mètres
Durée: 1 round
Composants: Le crâne d'un ours de montage kislévite



D'un souffle, la sorcière projette une rafale glacée sur quiconque se trouve en face d'elle, à 48 mètres maximum. La bourrasque couvre de givre tous ceux sur qui elle passe, leur infligeant 1D6 attaques de **F** 5; les armures n'apportent aucune protection, mais les armures magiques et les sorts protégeant toutes les localisations de coup réduisent les dommages. De plus, chaque victime doit réussir un test d'Endurance ou se mettre à trembler pendant 1D3 rounds après la disparition du vent. Tant qu'elle frissonne, toutes ses caractéristiques physiques sont réduites de moitié, en arrondissant à l'entier supérieur.

Magie des Elfes des Bois

Pour tous ces sorts – les Chants des Arbres – les incantations se font en chantant, et le sorcier doit posséder la compétence Chant. Avec cette forme particulière d'incantation, il faut 6 rounds pour lancer les sorts au lieu d'un seul. Pour le reste, tous les Chants des Arbres sont considérés comme des rituels (voir p. 158). Ils commencent à agir pendant le tour du sorcier, au sixième round après le début du chant.

Le plus souvent, le mage elfe des bois continue à chanter tant que durent les effets du sort, mais c'est principalement pour le plaisir du chant et cela ne semble pas avoir d'effet particulier. Les nains et les autres races qui haïssent les elfes trouvent cette habitude particulièrement agaçante.

Chants des Arbres de Niveau 1

Arme Fendue

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 2
Portée: Personnel
Durée: 3D6 rounds
Composants: Un ver parasite du bois

Si le mage est atteint par une arme de corps à corps possédant des parties en bois alors que le chant fait effet, le bois éclate au moment de l'impact. Le mage encaisse la moitié des dommages de l'arme (arrondis à l'entier inférieur) et l'attaquant encaisse 1D3 coups de **F** 1 aux bras dus aux éclats tranchants du bois. L'arme devient inutilisable, mais l'on peut en récupérer les parties métalliques. Le chant n'a aucun effet sur les armes magiques.

Colère des Bois

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 3
Portée: 24 mètres
Durée: Jusqu'à une heure par niveau du mage
Composants: Une poignée de noix

Ce chant permet d'enchanter un groupe d'arbres ou de gros buissons se trouvant à portée du mage. Les arbres vont se regrouper et se tendre et, sur son ordre, ils projettent leurs branches et leurs fruits sur un individu ou sur un groupe d'ennemis se trouvant à moins de 12 mètres d'au moins un des arbres ou buissons.

Ces attaques touchent automatiquement les cibles et infligent 1D6 blessures de **F** 3. Si elles visent un groupe, elles atteignent 2D6 individus. Les victimes n'ont droit à aucun test de *contre-magie*, mais leurs armures les protègent normalement. Ces attaques ont 50% de chances de toucher ou la tête ou le torse.

Le sort se termine dès que l'assaut a été porté. Il est inutile de le lancer plusieurs fois à l'avance sur le même groupe d'arbres ou de buissons; il n'est possible de préparer qu'une seule attaque de ce type à la fois.

Feuilles Murmurantes

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 2
Portée: 48 mètres
Durée: 3D6 rounds
Composants: Une feuille d'automne, à écraser dans la main

Ce chant est lancé sur un groupe d'arbres ou sur des buissons. Il affecte une surface carrée d'au plus 48 mètres de côté, mais uniquement dans une forêt où les arbres sont proches les uns des autres. Quand l'incantation se termine, les feuilles des arbres commencent à bruire et les branches à osciller légèrement de manière alarmante. Les créatures intelligentes se trouvant dans la zone affectée doivent réussir un test de *peur* ou fuir cet endroit immédiatement. Sur une réussite, elles comprennent qu'elles n'ont pas à s'inquiéter et agissent normalement. Le chant n'a pas d'effet sur les animaux et ne peut pas être lancé sur des arbres sans feuilles.

Recherche de Plantes

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 1
Portée: Un rayon de 800 mètres
Durée: Jusqu'à la découverte de la plante
Composants: Une baguette de sourcier en coudrier fraîchement taillé

Le mage découvre l'emplacement d'une variété de plante ou d'arbre à moins de 800 mètres du point où il a entamé le chant. Il doit préciser l'espèce à découvrir (par exemple "une primerose"; "une fleur" ne suffit pas). La baguette va s'orienter vers le spécimen le plus proche et continue de désigner cette direction jusqu'à ce que le mage le trouve; elle se dessèche alors et n'est plus qu'un rameau tordu. Pour dénicher un autre spécimen, le mage doit recommencer le chant. S'il n'y a aucune plante correspondant à la description dans la portée du sort, la baguette sèche et tombe immédiatement par terre.

Chants des Arbres de Niveau 2

Éclatement de Projectiles

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 8
Portée: Personnel
Durée: Actif pendant 1 heure ou jusqu'au premier tir, selon ce qui arrive en premier; puis 1D6 rounds
Composants: Une flèche, à briser en deux au moment du chant

Ce chant protège le mage des lances, flèches en bois, carreaux d'arbalète, dards de sarbacane et autres projectiles en bois. Au premier round où le mage est attaqué, les éléments en bois de tous les projectiles qui le visaient se désintègrent à mi-vol et se transforment en éclats inoffensifs; les éléments métalliques tombent par terre. Cet effet dure encore 1D6 rounds et disparaît.

Le chant fonctionne aussi sur tout projectile ayant un composant en bois, par exemple les haches ou les couteaux de jet au manche en bois. Dans ce cas, l'arme n'est plus équilibrée et si elle atteint sa cible, les dommages sont réduits de moitié (arrondir à l'entier inférieur). Le chant n'a aucun effet sur les flèches et les armes magiques.

Pistage Verdoyant

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 4
Portée: Personnel
Durée: 1 heure
Composants: Un petit cor de chasse en bois

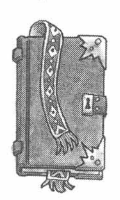
Le mage repère tous les petits signes que laissent les bêtes et les gens quand ils traversent des zones sauvages: traces de pas, herbes écrasées, brindilles cassées et autres. Cela lui donne l'équivalent de la compétence Pistage, mais uniquement dans les régions sauvages fertiles; *Pistage Verdoyant* ne fonctionne pas dans les villes ou les déserts. Si le mage possède déjà la compétence Pistage, il bénéficie d'un bonus de + 20 pour son test d'**Int**.

Pont de Vigne

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 4
Portée: Toucher
Durée: Jusqu'au lever de soleil suivant
Composants: Une vrille de vigne ou de plante grimpante

Ce chant permet de créer un pont de vigne par-dessus un obstacle du terrain tel qu'une rivière, un marécage ou une gorge. Il peut aussi produire une échelle végétale entre le sol et le haut d'un mur ou le fond d'un puits. Le pont commence au pied du mage et peut atteindre 12 mètres par niveau de l'enchanteur. Il est étroit, oscille et ne supporte pas plus de trois personnes à la fois, ou une personne et un cheval. Ses caractéristiques sont **R** 7 et **D** 6 si quelqu'un veut le couper, par exemple pour le faire tomber. Il est également *inflammable.* Si le maître de jeu le juge approprié, quiconque souffre d'agoraphobie doit réussir un test de **Cl** pour monter dessus.

Après sa création, le pont de ligne peut être détruit par son créateur qui doit alors entamer un chant de "fermeture" pendant 6 nouveaux rounds. Il dure autrement jusqu'à l'aube suivante; la vigne se racornit et devient trop fragile pour supporter le moindre poids



Chants des Arbres de niveau 3

Lignification

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 8
Portée: Personnel
Durée: 1 heure par niveau
Composants: Une graine germée de l'arbre dont le mage va prendre la forme

Le chanteur se transforme en un arbre de n'importe quel type pendant le temps d'action du chant. Tant qu'il est sous cette forme, on ne peut le distinguer d'un véritable arbre qu'avec le Sens de la Magie ou la Conscience de la Magie. L'arbre a le même poids que le mage, et ce n'est donc ni une jeune pousse ni un chêne imposant. Les caractéristiques du mage sont réduites à 0, sauf **B** qui reste inchangé et **E** qui passe à 4. Il lui est également impossible d'utiliser la magie, de se servir du moindre objet ou de mettre fin prématurément au chant. Il reste cependant conscient du monde environnant.

Le mage peut utiliser *Lignification* pour se transformer en jonc sanguinaire (il aura alors le profil figurant dans **WJRF**, p. 240, en gardant son **Int** normale et avec **E** 4), mais il écope de 1 Point de Folie s'il tue pendant qu'il est sous cette forme.

Montée de Sève

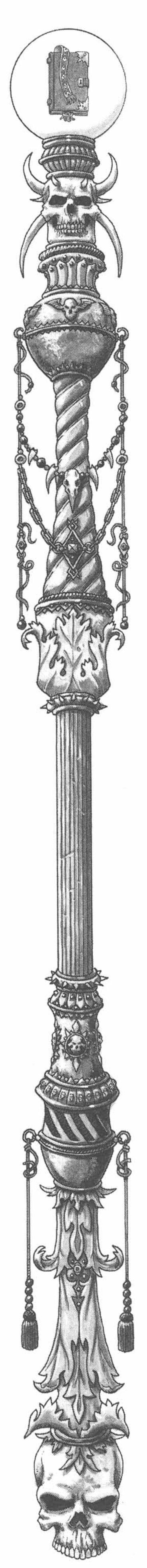
Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 4 par tour
Portée: Toucher
Durée: Jusqu'à ce que la plante soit parfaitement développée
Composants: Une poignée de terre d'un habitat elfe

Ce chant accélère la croissance d'une plante ou d'un arbre. Le végétal se met à pousser au rythme de 30 centimètres par tour jusqu'à atteindre sa hauteur et sa largeur maximales. Il ne dépassera pas sa taille normale, mais le mage peut interrompre sa croissance avant qu'il n'atteigne sa maturité. Il ne pousse que dans un sol où il peut s'enraciner correctement. Le chant est sans effet sur une graine – le végétal doit déjà avoir pris racines et commencé à pousser. *Montée de Sève* est souvent utilisé avec *Topiaire* (page suivante) pour créer des habitats elfes dans un délai relativement court.

Tapis de Moisissures

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 5
Portée: 48 mètres
Durée: Voir ci-dessous
Composants: Un fruit pourri

Ce chant permet de créer une surface de moisissures de 6 mètres de diamètre, à 48 mètres maximum du chanteur. Les moisissures apparaissent sur le sol et sont d'un des types décrits dans la section "Champignons et Moisissures" (**WJRF**, p. 233). Quiconque se tient à l'endroit concerné subit les effets mentionnés. Les moisissures sont totalement naturelles et affectent également le mage.



La magie qui les maintient s'évanouit au lever de soleil suivant, et à moins d'être dans leur habitat naturel, les moisissures commencent ensuite à se décomposer.

Chants des Arbres de niveau 4

Cœur de l'Arbre

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8 + 1 PM par heure supplémentaire
Portée: Toucher
Durée: 8 heures minimum
Composants: Une petite statue sculptée représentant le mage

Le chanteur "hiberne" au cœur d'un arbre et devient totalement indétectable même par magie. Le tronc de l'arbre doit être plus épais que le corps du mage. Celui-ci doit toucher l'arbre pendant tout le chant, puis se fondre dans l'écorce pour atteindre le centre du tronc, ne faisant plus qu'un avec le bois. Tant qu'il est dans l'arbre, le mage se trouve dans une forme d'animation suspendue et ignore tout de ce qui se déroule dans le monde extérieur.

Le temps passé au cœur de l'arbre est spécifié au moment du chant; le coût minimal est de 8 PM, et la durée peut être prolongée d'une heure par PM supplémentaire investi. Le mage récupère normalement ses PM pendant qu'il est en hibernation, mais pour les points de Blessures le rythme est le double de la normale. Il ne peut pas quitter cet état prématurément, sauf si l'arbre subit des dommages. Dans ce cas, en effet, le sorcier se rematérialise immédiatement juste à côté, et les PM investis dans le chant sont perdus.

Le chant ne fonctionne pas si une dryade habite déjà l'arbre choisi. Au gré du MJ, il peut y avoir 1% de chances pour que cela se produise, voire 2% dans les plus profondes forêts du Vieux Monde. Si une dryade habite déjà l'arbre, le chant n'a aucun effet et le mage doit réussir un test de **Soc** pour apaiser l'esprit de l'arbre et éviter de se faire attaquer. Les PM déjà dépensés sont perdus.

Fausse Dryade

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 8
Portée: Personnel
Durée: 1 heure
Composants: Un rameau d'un arbre habité par une dryade

Le chanteur se transforme en un personnage de bois animé, avec des feuilles pour cheveux et des branchettes pour doigts. Ses vêtements et son équipement deviennent aussi du bois pendant toute la durée du chant. Tant qu'il est sous cette forme, sa Force et son Endurance augmentent de 2 points, mais il est considéré comme *inflammable*. Le mage peut interrompre le chant à tout moment. S'il prend feu, il doit réussir un test de **FM** chaque round pour arrêter le sort, à cause de la douleur des brûlures; quand il a repris sa forme normale, le feu s'éteint.

Forêt Hantée

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 7
Portée: 48 mètres
Durée: 3D6 rounds
Composants: La racine d'un arbre centenaire déraciné au cours d'une tempête

Ce chant s'applique à un groupe d'arbres ou de buissons. Il affecte une surface carrée de 48 mètres de côté, mais uniquement si les arbres sont proches les uns des autres. Des ténèbres semblent se développer dans les ombres de la végétation. Les branches commencent à osciller et à craquer à l'unisson, et les feuilles bruissent. D'étranges cavalcades retentissent dans le sous-bois et dans les branchages. Des ombres semblent courir d'arbre en arbre, mais on ne les voit que du coin de l'œil et jamais quand on regarde directement dans leur direction. Quiconque se trouve dans cette zone doit réussir un test de *terreur* ou gagner 1 Point de Folie. Tous ceux qui réussissent ce test peuvent rester dans l'aire d'effet, mais ils subissent une pénalité de -10 à toutes les caractéristiques en pourcentage en raison des bruits et des visions irréelles. Les alliés du chanteur ne sont pas affectés et voient une forêt normale.

Topiaire

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 12
Portée: Toucher
Durée: Permanent
Composants: Une graine ou un fruit de la plante à affecter

C'est un chant à action lente, mais qui peut se révéler très puissant à long terme. Le mage s'adresse à une graine qui va ensuite pousser naturellement selon la forme décidée au départ. Par exemple, un arbre va devenir une maison vivante, avec des portes, des fenêtres et des escaliers. Dans ce cas, il n'atteindra probablement sa maturité qu'au bout de 80 à 100 ans. À plus court terme, cela permet de donner une forme précise à des buissons, une allure inhabituelle à des fleurs et des fruits, etc. Pour que sa réalisation soit à la fois esthétique et inhabituelle, le mage doit posséder la compétence Art. La vitesse de croissance peut être augmentée en lançant *Montée de Sève* (page précédente) sur le végétal dès qu'il a commencé à se développer

Sorts de Magie Haute

La Magie Haute n'a besoin d'aucun composant, car les elfes hauts ont une compréhension complète de la magie, et leurs enchanteurs sont parfaitement accordés à ses vents.

Absorption de la Magie

Niveau de Sort: Haute
Points de Magie: 50
Portée: 96 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Le mage lance un puissant sortilège qui aspire toute énergie magique des environs et la rend inoffensive en l'envoyant dans le sol. Tous les sorts en cours sont dissipés. Tous les objets magiques perdent leurs pouvoirs, et tous les enchanteurs (y compris le mage) perdent tous leurs Points de Magie.

De plus, chaque sorcier (à l'exclusion du mage) présent dans la zone d'effet est soumis à un test de **FM**; sur un échec, il perd 1 niveau de pouvoir magique et ne peut plus lancer les sorts associés à ce niveau, même s'il s'en souvient. Les sorciers ainsi affectés perdent 4D6 points de leur niveau de pouvoir. Ils ne peuvent les récupérer qu'en "réentrant" dans la carrière et en payant les points d'expérience correspondants.

Bien qu'il existe des descriptions de ce sort dans plusieurs grimoires très réputés, aucun sorcier vivant de l'Empire ne l'a jamais vu fonctionner.

Apothéose

Niveau de Sort: Haute
Points de Magie: 32, puis 8 par heure
Portée: 6 mètres
Durée: 1 heure, plus les heures suivantes
Composants: Aucun

Ce sort permet à un elfe haut de rappeler temporairement un camarade décédé, sous forme d'un esprit matériel. Il doit s'agir de quelqu'un que le mage connaissait bien; ce ne peut pas être une personne qu'il a juste vue ou croisée, et certainement pas un personnage historique d'une autre époque.

L'esprit se manifeste à moins de 6 mètres du mage, quel que soit l'endroit où gît son corps. Il apparaît seul, avec des fac-similés de tout l'équipement et des objets qui reposent avec lui, se comporte exactement comme sa contrepartie réelle et disparaît à la fin du sort. Son aura fantomatique provoque la *peur* chez toutes les créatures vivantes. Il n'est pas sous le contrôle du mage et n'accomplit aucun acte qu'il n'aurait fait de son vivant. C'est au maître de jeu de décider s'il a conscience d'être mort.

Bannissement

Niveau de Sort: Haute
Points de Magie: 48
Portée: 48 mètres
Durée: 1 round
Composants: Aucun

Le mage tisse ensemble les couleurs de magie pour former un vent éblouissant qui chasse la magie Noire du Chaos et affaiblit les créatures ayant besoin de son influence funeste. Toutes les créatures mort-vivantes ou démoniaques se trouvant à moins de 48 mètres de lui subissent automatiquement 1D6 attaques de **F** 4. Les armures n'apportent aucune protection. De plus, tous les sorts démonistes, nécromantiques, noirs ou chaotiques en cours d'action ou d'incantation peuvent être dissipés: chacun d'eux a 10% de chances de rester actifs par niveau du sorcier qui l'a lancé. Ce pourcentage peut être modifié de 5% par Point de Magie supplémentaire investi, de la même façon que pour un test de *contre-magie*.

Enfin, les effets de tous les objets porteurs d'enchantements permanents de nature maudite, maléfique ou chaotique s'interrompent pendant le round d'incantation.

Main de Gloire

Niveau de Sort: Haute
Points de Magie: 18
Portée: 12 mètres
Durée: 1D6 + 3 tours
Composants: Aucun

Le mage est entouré d'un halo d'énergie magique qui stimule et encourage tous ses alliés se trouvant à 12 mètres maximum de lui. Ceux-ci sentent disparaître leur fatigue et font preuve d'une plus grande détermination. Tous les alliés survivants, présents dans la zone d'effet récupèrent immédiatement 1D6 points de Blessures, quel que soit leur niveau de dommages; cela peut les amener au-dessus de leur score maximal, mais quand ils perdront ces points supplémentaires, ce sera définitif. Ils réussissent automatiquement tous les tests de **Cd**, **FM** et **Cl** (mais pas de modificateurs aux tests de *contre-magie*). Quiconque est en train de *fuir* va automatiquement réussir son prochain test de **Cl** pour reprendre ses esprits et peut retourner au combat s'il le souhaite.

Prestige de Teclis

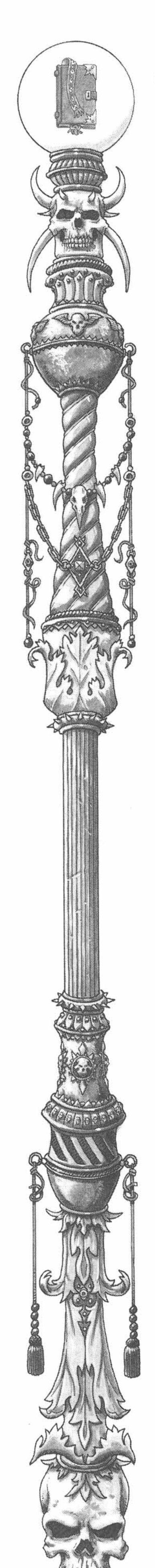
Niveau de Sort: Haute
Points de Magie: 15
Portée: 36 mètres
Durée: 1D4 heures
Composants: Aucun

Ce sort est lancé sur un individu ou sur un groupe se trouvant à 36 mètres maximum du sorcier. Les personnages affectés se croient perdus dans un royaume de brume et d'ombres et sont incapables de se rappeler où ils sont et ce qu'ils sont censés faire. Pour un observateur extérieur, ils semblent errer, l'esprit ailleurs, incapables d'entendre ou de voir ce qui les entoure réellement; si on les frappe ou on les secoue, ils manifestent de la peur, mais ne tentent pas de se défendre.

Les victimes du sort ont l'impression qu'un épais brouillard s'est levé. Elles entrevoient du coin de l'œil des ombres mouvantes, étranges et parfois menaçantes. Elles ont l'impression de toujours avoir été dans ce brouillard, traquées par des créatures qui n'attaquent jamais. Elles n'ont guère de souvenirs, voire aucun, du monde réel et de leur vie avant la brume.

Chacune d'elles a droit à un test de *contre-magie* par round pour se débarrasser des effets du sort. À chaque réussite, la victime résiste temporairement et agit normalement pendant ce round. Elle est toutefois soumise à un nouveau test de *contre-magie* au round suivant pour continuer à échapper à l'emprise du sort. Si elle échoue à trois tests successifs, le sort s'impose totalement et elle reste ensorcelée jusqu'à ce qu'il se termine au bout de 1D4 heures.

Chaque fois qu'une victime échoue aux trois tests, le mage a droit à un test de **FM**. Sur une réussite, il peut lui ordonner de se déplacer dans une direction précise jusqu'à la fin



du sort. À ce moment-là (si elle n'est pas tombée dans un ravin ou un feu) elle revient à la réalité et ne se souvient pas comment elle est arrivée là.

Verrouillage

Niveau de Sort : Haute
Points de Magie : 15 à l'incantation + 1 par tour supplémentaire
Portée : 12 mètres
Durée : 1 tour et plus
Composants : Aucun

Le mage tisse les vents de magie et forme une matière qui empêche le fonctionnement d'un objet magique se trouvant au maximum à 12 mètres de lui. Au début du sort, il repère tous les objets magiques présents dans la zone d'effet et en désigne un qui sera "verrouillé" ; cet objet va cesser de fonctionner tant que le sort agit. Le mage ne peut verrouiller qu'un objet à la fois, mais il peut changer de cible au début de chaque round. Les sorts et autres enchantements ne sont pas affectés.



Les Runes de Thungni

Ce sont les runes découvertes sous la terre par Thungni au début du monde. Les nains en général, et les forgerons des runes en particulier, les traitent avec une grande vénération. Inscrire une telle rune est considéré comme un acte d'adoration envers les dieux ancestraux à ne pas entreprendre pour des raisons frivoles. Les runes, tout comme les sorts, ont un niveau et seuls les forgerons des runes du niveau approprié peuvent les apprendre.

Runes de Niveau 1

Rune d'Avertissement

Niveau : 1
Points de Magie : 2

Cette rune peut être inscrite sur presque n'importe quel objet. La personne qui le porte ne sera jamais surprise au combat. Elle peut tomber dans une embuscade, mais réagit alors immédiatement, et ses ennemis ne bénéficient pas du "round libre" (**WJRF**, p. 116). Le porteur de la rune éprouve un sentiment étrange, proche du Sixième Sens, quand une attaque est imminente. La *rune d'Avertissement* ne se désactive pas après usage ; si elle est temporaire, elle disparaît après avoir averti son porteur de l'imminence d'un assaut.

Rune de Bataille

Niveau : 1
Points de Magie : 3

Cette rune protectrice est gravée sur une amulette, un élément de vêtement, une arme, etc. Tout coup critique que subit son possesseur est réduit de 1 cran dans la Table des Coups Critiques (**WJRF**, p. 122) : un coup critique à +5 sera réduit à +4, un coup critique à +2 le sera à +1, etc. Si cela réduit la valeur du coup critique à 0, il disparaît. Ces runes sont cumulatives, avec un modificateur maximal de 3 points. Même si un personnage porte deux amulettes, chacune avec 3 *runes de Bataille*, le coup critique ne sera pas réduit de plus de 3 points. Quand une rune a servi, elle cesse d'être active jusqu'à l'aube suivante. Une *rune de Bataille* temporaire protège d'un coup critique puis disparaît. Si un personnage en porte plusieurs, même dans son sac à dos, elles sont toutes activées par le premier coup critique – une *rune de Bataille* temporaire ne peut pas être "économisée" pour le coup critique suivant.

Rune Bouclier

Niveau : 1
Points de Magie : 3

Cette rune est apposée sur un bouclier, une armure ou une amulette. Elle assure au personnage +1 PA contre toutes les attaques par projectiles, et **I** +10 quand il s'agit d'esquiver les attaques de projectiles magiques, comme les boules de feu et les éclairs. La *rune de Bouclier* n'est jamais temporaire, mais son utilisation est limitée à 2 heures par jour. Le personnage ne contrôle pas le moment de son activation : elle se met à fonctionner à la première attaque subie.

Rune de Chance

Niveau : 1
Points de Magie : 2

Cette rune peut figurer sur presque n'importe quel objet ou vêtement. Son porteur ajoute ou soustrait 1 point d'un jet de 1D6, ou modifie de 10 points un jet de pourcentage. Quand la rune est utilisée, elle cesse d'être active jusqu'à l'aube suivante. Si un personnage porte plusieurs *runes de Chance*, elles s'annulent mutuellement et sont inutiles.

Rune de Découpe

Niveau : 1
Points de Magie : 3

Cette rune peut être gravée sur n'importe quelle arme blanche simple pour permettre à la lame de pénétrer plus facilement dans les armures. L'arme cherche automatiquement les points faibles de l'armure de l'adversaire, ou de l'objet (comme une porte) attaqué. Les Points d'Armure de l'ennemi sont réduits de 1 (avec un minimum de 0) face à une arme ainsi renforcée. La *rune de Découpe* fonctionne en permanence, sauf si elle est de type temporaire.

Rune de Détection de l'Ennemi

Niveau : 1
Points de Magie : 3

Cette rune est gravée sur une porte ou sur une autre voie d'accès fermée. Elle peut aussi orner une amulette. Associée à une représentation runique d'un ennemi spécifique, elle émet une lumière rougeâtre d'avertissement quand celui-ci arrive à moins de 30 mètres. Une rune temporaire s'effacera après avoir détecté un ennemi.

La description liée à la rune doit permettre à la magie de différencier la cible visée des autres gens; si elle indique simplement "l'homme à la barbe rousse", *tout* homme à barbe rousse provoque l'activation de la rune. De même, la rune ne peut pas deviner ce qui n'est pas évident. Si elle est réglée pour repérer les "adeptes de Slaanesh", elle ne fonctionnera que si la cible porte ouvertement des habits ou des symboles caractéristiques.

Rune de Feu

Niveau: 1
Points de Magie: 2

Cette rune peut figurer sur une arme simple, mais pas sur des projectiles. L'arme s'enflamme dès qu'on la sort de son fourreau et quand elle touche, elle inflige aux cibles *inflammables* 1D8 points de Blessures supplémentaires par le feu. La version temporaire de cette rune est parfois inscrite sur des torches pour ceux qui ont besoin d'une source de lumière en urgence. Quand la rune a fonctionné (jusqu'à ce que la torche soit consommée ou l'arme remise au fourreau) elle cesse d'être active jusqu'à l'aube suivante. Le feu de la rune ne brûle pas celui qui manie l'arme, mais en utilisant les règles optionnelles "Maladresses Critiques" (*Le Nouvel Apocryphe*, p. 33-34), il se peut qu'un personnage mette le feu, à lui-même ou à son environnement.

Rune de Forge

Niveau: 1
Points de Magie: 2

C'est une rune spécialisée, particulièrement utile pour les forgerons des runes. Généralement gravée sur un marteau ou sur un autre outil servant à travailler le métal, elle ajoute +10 à tous les tests de *construction* impliquant la compétence Travail du Métal quand cet outil est employé. Le bonus n'est pas cumulatif: avoir plusieurs outils gravés d'une rune ou un seul la portant plusieurs fois n'augmente pas ce bonus. De nombreux forgerons des runes insistent pour que leurs apprentis apprennent cette rune et fabriquent un Marteau de Forge comme première œuvre en tant que forgeron des runes.

On trouve aussi cette rune sur des canons. Elle autorise, quand la machine de guerre a des problèmes d'ignition, à relancer les dés. Si le résultat est à nouveau un double, le canon a vraiment ce problème et il faut faire le jet approprié pour déterminer l'étendue des dégâts (voir **WJRF**, p. 129). La *rune de Forge* ne s'efface pas après usage, à moins d'être temporaire.

Rune de Frappe

Niveau: 1
Points de Magie: 3

Cette rune est gravée sur toute arme simple. L'utilisateur bénéficie de **CC** +10 avec cette arme qui manœuvre et se positionne dans sa main pour frapper l'adversaire avec le plus d'efficacité possible. La *rune de Frappe* n'est pas neutralisée après avoir fonctionné, à moins d'être temporaire, auquel cas elle disparaît dès qu'un coup a été porté alors qu'il aurait dû rater.

Rune d'Incendie

Niveau: 1
Points de Magie: 2

Cette rune peut être gravée sur n'importe quel projectile normal, hormis les munitions pour armes à poudre. Cela comprend les flèches, carreaux d'arbalète, lances et autres. Un projectile portant cette rune s'enflamme quand il touche sa cible, infligeant 1D8 points de Blessures par le feu (uniquement aux cibles *inflammables*) en plus des dégâts normaux. La rune est souvent inscrite sur une pointe de flèche en métal ou en pierre qui survivra à l'immolation alors que le reste de la flèche sera détruit. On grave souvent des runes temporaires de ce type sur des fioles d'huile, les transformant en redoutables bombes à allumage intégré. Quand la rune a été utilisée, elle cesse d'être active jusqu'à l'aube du jour suivant.

Si la rune est apposée sur une machine de guerre, après activation, son pouvoir agit pendant 1D3 heures avant de s'évanouir. Dans ce cas, les munitions lancées par la machine s'embrasent en touchant la cible.

Rune de Parade

Niveau: 1
Points de Magie: 2

Cette rune est gravée sur toute arme simple. L'arme va alors automatiquement manœuvrer et se placer en position défensive. La rune annule une attaque au corps à corps – l'arme *pare* automatiquement cette attaque, absorbant 1D6 points de Blessures de ce coup, sans que cela compte comme une action.

Le porteur de la rune choisit l'attaque qui va être *parée*: il en décide après la réussite du test de **CC** de l'adversaire, mais avant la détermination des dommages. Après avoir fonctionné, la *rune de Parade* devient inactive jusqu'à l'aube suivante.

Rune de Pénétration

Niveau: 1
Points de Magie: 3

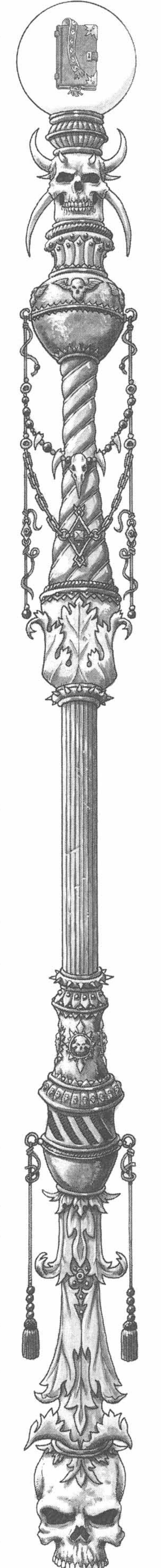
Cette rune ajoute +1 à la Force Effective de n'importe quel projectile. Elle peut être gravée sur tout projectile envoyé par des armes, y compris les balles, mais pas sur les arcs, les arbalètes ou les armes à feu. Elle peut aussi figurer sur des lances, et même sur des dagues, mais elle n'a d'effet que si elles sont lancées. Après avoir fonctionné, la rune devient inactive jusqu'à l'aube suivante.

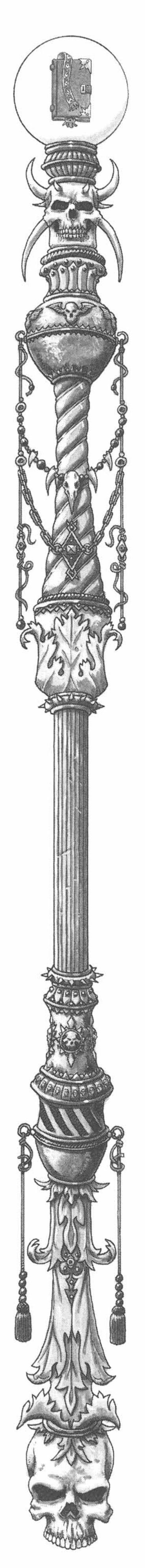
Comme quelques autres runes, la *rune de Pénétration* peut être gravée sur des machines de guerre. Elle augmente alors la Force Effective de la machine de +1 (jusqu'à un maximum de 10) pendant 1D3 heures.

Rune de Pierre

Niveau: 1
Points de Magie: 2

Cette rune s'inscrit sur un élément d'armure. Elle ajoute 1 Point d'Armure aux zones couvertes par cette pièce.





La matière de l'armure est renforcée par la magie de la rune sans être alourdie. Une seule *rune de Pierre* peut figurer sur une pièce d'armure, mais il n'y a pas de limite au nombre de pièces gravées de cette rune qu'un individu peut porter. S'il s'agit d'une rune temporaire, elle se désactive dès qu'un coup affecte cet élément de l'armure; elle reste autrement fonctionnelle quel que soit le nombre de coups portés à l'armure. Pour qu'elle soit activée, il faut qu'un coup soit porté avec colère ou qu'il soit le fait d'un objet inanimé (comme une chute de pierre) et qu'il inflige des dommages – une claque amicale ne suffit pas. C'est une des premières runes que les forgerons apprennent, elle est donc relativement courante.

Rune de Précision

Niveau: 1
Points de Magie: 2

Cette rune est gravée sur une arme de jet ou sur un projectile. Si elle l'est sur une arme, l'utilisateur bénéficie de **CT** +10 quand il s'en sert. Sur un projectile, elle confère **CT** +20 à son utilisateur. La rune n'apporte aucune résistance particulière, et si le projectile sur lequel elle est inscrite est détruit à l'impact (50% des cas) le pouvoir de la rune est perdu. Cette rune est souvent apposée sur de grandes catapultes pour atténuer leur déviation de tir.

Rune de Prévention

Niveau: 1
Points de Magie: 3

Cette rune est généralement gravée sur une amulette portée autour du cou ou sur une pièce d'armure et dissipe tout sort visant son porteur sur un résultat de 4 ou plus sur 1D6. Si le sort est destiné à un groupe incluant le porteur, il agit normalement sur les autres personnes. Le porteur n'a pas besoin de savoir qu'un sort se prépare pour être protégé, mais la rune se met à briller à ce moment-là. Elle annule aussi les sorts bénéfiques tels que les *Guérisons* – pour en bénéficier, il faut penser à retirer l'amulette. Elle ne protège pas contre les sorts envoyant des projectiles, comme les *Boules de Feu*. Après avoir agi, la *rune de Prévention* devient inactive jusqu'à l'aube suivante.

Rune de Restauration

Niveau: 1
Points de Magie: 3

Cette rune peut être utilisée de deux manières différentes. En rune temporaire, elle fait regagner 1D6 points de Blessures à un nain blessé quand on la peint sur sa peau. En rune permanente apposée sur une amulette, quand celle-ci est placée sur le front d'un nain blessé, elle lui permet de récupérer 1D6 points de Blessure; après usage, elle est inactive jusqu'au jour suivant. La *rune de Restauration* fonctionne sur des humanoïdes autres que les nains – même les elfes et les orques – mais ils ne récupèrent que 1D3 points de Blessures. Elle n'agit pas sur les animaux.

Rune de Vitesse

Niveau: 1
Points de Magie: 3

Cette rune est gravée sur toute arme simple. Le porteur bénéficie de **I** +10. La *rune de Vitesse* ne se désactive pas après utilisation, à moins d'être temporaire.

Runes de Niveau 2

Rune d'Alarme

Niveau: 2
Points de Magie: 5

Cette rune est inscrite sur un point fixe ou sur un objet. Elle donne l'alarme très bruyamment quand une créature vivante passe à moins de 1 mètre. Le forgeron qui l'inscrit décide du type et du niveau sonore du bruit émis, qui peut être un bref message vocal de dix secondes maximum. Il précise aussi la personne ou la catégorie d'individus à signaler. Par exemple, sur de nombreuses portes des citadelles naines, des runes laissent passer tous les nains, mais signalent bruyamment l'entrée de toute autre personne. De même, l'entrée de nombreuses tombes naines est protégée par une *rune d'Alarme* qui clame d'une voix retentissante et effrayante: "Qui ose troubler le repos éternel de...", suivi du nom des individus inhumés. La *rune d'Alarme* peut être associée à une *rune de Peur* que son activation déclenche, rendant tous ceux qui entendent le signal d'alarme sujets à la *peur*.

Rune Brise-Sort

Niveau: 2
Points de Magie: 5

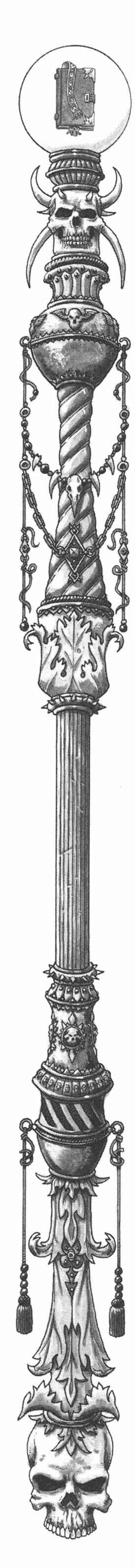
Cette rune est gravée sur une amulette pour automatiquement annuler un sort lancé sur le porteur. Cela concerne même les boules de feu, qui s'éteignent dans la main du sorcier. Cette rune faisant échouer le sort "à la source" (dans la main de l'enchanteur), si le sort vise un groupe comprenant le porteur de la rune, il ne fonctionnera pas plus sur le reste du groupe. Le porteur n'a pas besoin de savoir qu'un sort va lui être lancé pour être protégé. Comme la *rune de Prévention*, celle-ci annule aussi les sorts bénéfiques tels que les *Guérisons*. Quand la rune a fonctionné, elle devient inactive jusqu'à l'aube suivante. La *rune Brise-Sort* ne protège pas des effets de sorts "indirects"; il reste possible d'évoquer un démon pour qu'il attaque le porteur de la rune, car le sort n'est pas lancé sur la cible du démon.

Rune de Clivage

Niveau: 2
Points de Magie: 4

Cette rune est gravée sur une arme simple. Son porteur bénéficie de **F** +1 quand il se sert de cette arme. La *rune de Clivage* ne se désactive pas quand elle a fonctionné, à moins d'être temporaire, auquel cas elle agit pendant 1D6 rounds après son activation.


RG.
01.



Rune de Communication

Niveau : 2
Points de Magie : 5

Cette rune est gravée sur deux objets quelconques. Chaque objet doit être créé séparément, l'un immédiatement après l'autre. Un des objets est le transmetteur, l'autre le récepteur. Quiconque tient le transmetteur sait dans quelle direction et à peu près à quelle distance se trouve le récepteur, dans la limite de 1,6 kilomètre. La rune peut être inscrite, par exemple, sur une épée et son fourreau, pour permettre au guerrier de la localiser au cas où il la perdrait. Elle peut également être apposée sur deux petites pièces, et le possesseur du transmetteur n'a qu'à remettre le récepteur à quelqu'un qu'il veut suivre. Si elle est apposée temporairement, la *rune de Communication* dure jusqu'à l'aube du jour suivant.

Rune d'Encouragement

Niveau : 2
Points de Magie : 5

Cette rune est inscrite sur une amulette, l'élément d'un vêtement, une ceinture, un casque, un anneau ou un bouclier. Le porteur bénéficie d'un bonus de +10 pour tous les tests de *moral* fait contre son **Cd**, et d'un bonus de +10 en **Cl** pour tous les tests de *peur* et de *terreur*. Cette rune est fréquemment apposée sur les machines de guerre pour renforcer la détermination de son équipage sur le champ de bataille. Les modificateurs précédemment cités s'appliquent à tous ceux chargés de faire fonctionner la machine de guerre runique. La *rune d'Encouragement* ne se désactive pas après utilisation, sauf si elle est temporaire.

Rune d'Explosion

Niveau : 2
Points de Magie : 4

Les nains se servent de cette rune dans les opérations minières, et uniquement sous une forme temporaire. Inscrite sur une surface rocheuse ou naturelle (pierre taillée, bois, etc.), elle la fait exploser 1D6 minutes après avoir été tracée. Elle ne peut pas être apposée sur des êtres vivants. Le délai relativement long avant la détonation permet au forgeron de mettre son enclume à l'abri.

Rune Fortifiante

Niveau : 2
Points de Magie : 4

Cette rune est gravée sur une amulette, un vêtement, une armure, etc. Elle accorde au porteur **B** +1. S'il retire l'objet, il perd instantanément ce bonus à moins d'être déjà à 0 **B**, auquel cas il n'y a pas de changement. La *rune Fortifiante* ne se désactive pas après utilisation, à moins d'être temporaire. Dans ce cas, elle disparaît quand le porteur perd 1 point de Blessures ou au coucher du soleil, selon ce qui arrive en premier.

Rune de Fortune

Niveau : 2
Points de Magie : 3

Cette rune est gravée sur une arme simple ou à projectile. Tout problème d'ignition d'une arme à poudre, ou toute maladresse critique d'une autre arme (voir *Le Nouvel Apocryphe*, p. 33-34) devient un échec normal avec cette rune sur l'arme. Après avoir fonctionné, elle devient inactive jusqu'à l'aube suivante. Sur une machine de guerre, elle est active pendant 1D6 heures et permet de relancer les jets de dés ayant donné un problème d'ignition désastreux.

Rune de Fournaise

Niveau : 2
Points de Magie : 6

Cette rune est inscrite sur une amulette, un vêtement ou une armure. Son porteur est immunisé contre le feu, la chaleur et les flammes. Il peut traverser une maison en flammes ou mettre la main dans un fourneau sans risque. Il n'est pas affecté par les attaques basées sur le feu, mais s'il s'agit d'un feu magique, il encaisse la moitié des dommages (arrondir à l'entier inférieur). L'effet dure 1 heure, que la rune soit permanente ou temporaire. Elle peut être activée une fois par jour ; si elle est temporaire, elle disparaît ensuite. La rune est activée par tout feu qui aurait normalement infligé des dommages au porteur et elle s'arrête une heure plus tard.

Rune de Fureur

Niveau : 2
Points de Magie : 6

Cette rune est gravée sur une arme simple et fait bénéficier le porteur de **A** +1 avec cette arme. Elle ne se désactive pas après utilisation, à moins d'être temporaire. L'arme ne peut porter qu'une seule *rune de Fureur*.

Rune d'Illusion

Niveau : 2
Points de Magie : 5

Cette rune est gravée sur une arme simple. Elle donne à celui qui la manie une apparence terrifiante suggérant une grande férocité, et tous ses ennemis de moins de 3 mètres de haut sont alors sujets à la *peur*. L'aspect exact dépend de celui qui a inscrit la rune, et l'on peut trouver comme particularité une grande taille, des traits monstrueux, des yeux flamboyants, une barbe féroce, des cheveux orange et tout ce que le forgeron a pu imaginer. L'effet disparaît si l'arme est remise au fourreau ou si elle tombe. Si la rune est temporaire, elle agit pendant 1D6 tours, mais s'arrête prématurément si le porteur cesse de tenir l'arme, même pour la rengainer.

Rune de Lenteur

Niveau : 2
Points de Magie : 6

Cette rune est inscrite sur une amulette, une armure, un vêtement, etc. Quiconque attaque le porteur se retrouve avec une Initiative réduite de moitié, ce qui permet souvent

au porteur de frapper en premier. Cela n'affecte pas l'**I** de l'adversaire quand il combat quelqu'un d'autre dans un corps à corps impliquant plusieurs cibles. La *rune de Lenteur* ne se désactive pas après utilisation ; si elle est temporaire, elle fonctionne pendant 2D6 rounds.

Rune d'Ouverture

Niveau : 2
Points de Magie : 4

Quand elle est gravée sur une porte ou sur un objet verrouillé, cette rune permet de débloquer la serrure. Elle fonctionne avec toutes les serrures physiques et sur les objets clos avec une *rune Verrou*, mais pas sur les objets verrouillés par magie, comme avec le sort de magie mineure *Verrou Magique*. Les nains s'en servent généralement pour ouvrir une *rune Verrou* afin d'inhumer un des leurs dans la tombe de ses ancêtres ; l'utiliser pour entrer par effraction est considéré comme hautement déshonorant, voire peut-être blasphématoire envers Grungni. La *rune Verrou* est toujours utilisée sous forme temporaire.

Rune de Résistance

Niveau : 2
Points de Magie : 5

Cette rune est inscrite sur une amulette ou sur un vêtement. Elle apporte au personnage 1 Point d'Armure partout, créant une couche protectrice invisible et sans poids sur toutes les parties du corps. Les attaques qui ignorent les armures n'en sont pas affectées. L'armure se met à exister à l'instant où un coup atteint le porteur, et disparaît immédiatement après ; elle est normalement indétectable. Elle ne gêne pas les incantations et peut donc être utilisée par les enchanteurs de tout type. La *rune de Résistance* ne se désactive pas après utilisation, à moins d'être temporaire.

Rune de Révélation

Niveau : 2
Points de Magie : 6

Cette rune est gravée sur n'importe quel récipient. Si l'on place quelque chose dedans, la rune se met à briller avec force s'il s'agit d'un faux. Du métal avili la fera luire, de même que des pièces ou des documents contrefaits. Si le récipient est assez grand, la rune permet également de repérer les objets recelant un artifice, comme un sac avec des compartiments secrets. Elle signale aussi les objets fabriqués avec un récipient portant la *rune d'Abondance*. Une *rune de Révélation* temporaire s'efface après un test, quelle qu'en soit l'issue. Dans les cas ambigus ou peu clairs, par exemple quand les PJ ne sont pas sûrs de ce qu'est censé être un objet, ou qu'ils pensent qu'il est destiné à créer délibérément une fausse piste, le MJ a le dernier mot et n'a pas à se justifier.

Rune de Rupture

Niveau : 2
Points de Magie : 5

Cette rune est gravée sur une arme simple. Si quelqu'un réussit une *parade* contre le porteur de cette arme, les deux adversaires lancent 1D6 et si le porteur de la rune obtient le résultat le plus élevé, l'arme de son ennemi se brise, même si elle est magique. Si la *parade* est faite avec une arme portant aussi une *rune de Rupture*, les deux camps lancent 1D6 et celui qui obtient un résultat inférieur à celui de son adversaire voit son arbre se briser. Cette rune n'a aucun effet contre les armes "naturelles" telles que les griffes ou les dents. Après utilisation, la rune cesse d'être active jusqu'à l'aube suivante.

Rune de Sanctuaire

Niveau : 2
Points de Magie : 6

Cette rune est inscrite sur une amulette, une pièce de vêtement, un anneau ou tout autre objet similaire. Elle accorde une certaine protection contre toute magie hostile visant le porteur, représentée par un bonus de +10 aux tests de *contre-magie* pour les sorts qui les autorisent. Si elle est inscrite sur une bannière, ses effets s'étendent à tout allié se tenant à moins de 3 mètres du porte-étendard. La *rune de Sanctuaire* ne se désactive pas après l'utilisation, à moins d'être temporaire.

Rune de Transformation

Niveau : 2
Points de Magie : 4

Cette rune est gravée sur une arme simple et permet de la transformer en une arme différente (spécifiée au moment de la création), à condition qu'elle soit plus petite que l'arme originale et qu'elle inflige des dommages égaux ou inférieurs. Une épée normale pourrait, par exemple, être transformée en dague, mais pas en épée à deux mains ou en hallebarde. Le forgeron décide en quoi l'arme peut se transformer. Une arme peut porter jusqu'à trois *runes de Transformation*, ce qui lui permet de prendre trois aspects différents. L'utilisateur doit suivre du doigt le motif de la rune pour l'activer ; l'arme se transforme alors immédiatement. Il doit faire la même chose pour qu'elle reprenne son aspect d'origine. Cette action prend 1 round. Si la rune est temporaire, elle cesse de fonctionner dès que l'arme a repris sa taille normale, après une transformation.

Rune de Vaillance

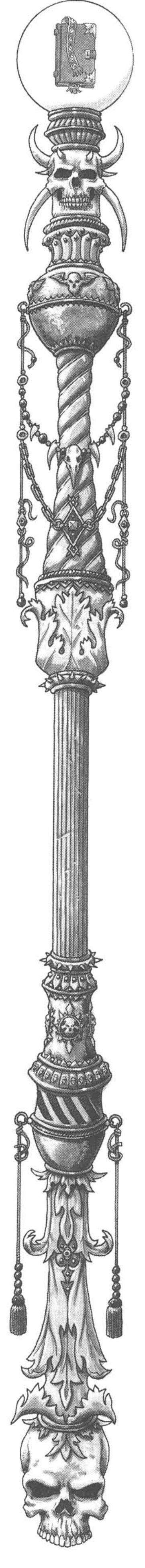
Niveau : 2
Points de Magie : 5

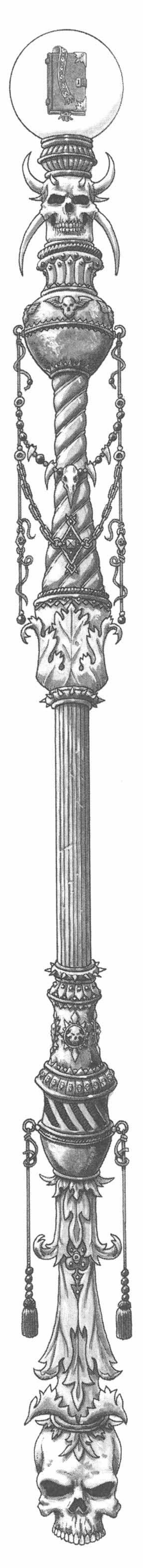
Semblable dans ses effets à la *rune d'Encouragement*, la *rune de Vaillance* fournit au porteur un bonus de +20 en **Cd** (pour les tests de *moral*) et en **Cl** (pour les tests de *peur* et de *terreur*) pendant une courte durée. Ce n'est pas une rune temporaire, mais elle ne peut fonctionner que 2 heures par jour. Le personnage n'a aucun contrôle sur le moment de son activation ; elle intervient quand il est attaqué.

Rune Verrou

Niveau : 2
Points de Magie : 4

Quand elle est inscrite sur une porte ou un objet avec une fermeture, comme un coffre ou une boîte à bijoux, cette





rune verrouille l'objet en question si solidement que rien ne permet de l'ouvrir hormis la *rune d'Ouverture*. Aucune autre méthode de déverrouillage magique, y compris le sort de magie mineure *Ouverture*, ne fonctionne. Rien n'empêche toutefois que l'on défonce la porte. Les nains se servent souvent de la *rune Verrou* pour protéger les tombeaux de leurs ancêtres. S'il s'agit d'une rune temporaire, le verrouillage dure jusqu'à la prochaine pleine lune de Mannslieb.

Runes de Niveau 3

Rune d'Abondance

Niveau : 3
Points de Magie : 10

Cette rune peut être inscrite sur tout récipient renfermant un objet ou une substance (flèches, flocons d'avoine, eau fraîche ou morceau de soufre, par exemple). Le récipient va ensuite produire 1D6 fois cet objet chaque jour (mais il y a 25% de chances pour que la création échoue). L'objet original est consommé au moment de l'inscription, à la façon d'un composant magique.

Avec des substances telles que l'eau ou le sable, le récipient en produit le volume utilisé pendant la fabrication de l'objet, 1D6 fois chaque jour. Pour les objets quantifiables, il ne produit que 1D6 unités d'objet par jour. Inscrire la rune alors que le récipient contient 2 pièces d'or ne permet pas d'obtenir 2D6 pièces par jour. Les objets apparaissent un par un ; dès que l'on enlève un, un autre prend sa place. Le pouvoir de la rune ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Un récipient porteur de cette rune ne reproduit ni les éléments magiques ni les êtres vivants. Si la rune est inscrite sous forme temporaire, le récipient produit 1D6 objets puis elle s'efface. Tous les objets ainsi produits sont de nature magique, et apparaîtront comme tel aux gens possédant le Sens de la Magie. Le récipient ne peut pas reproduire un objet déjà créé par cette rune.

Rune Chercheuse

Niveau : 3
Points de Magie : 8

Cette rune est gravée sur toute arme à projectile, y compris celles à poudre. On l'active en suivant son motif du doigt, et le tir suivant de cette arme touche automatiquement une cible se trouvant à portée, sans avoir à faire de jet de **CT**. L'arme doit être pointée dans la bonne direction, et elle va bouger dans la main de l'utilisateur jusqu'à ce que la visée soit parfaite. Après utilisation, la rune cesse d'être active jusqu'à l'aube suivante.

Sur une machine de guerre, la *rune Chercheuse* permet aux armes telles que les arbalètes géantes (mais pas les catapultes qui donnent à leurs projectiles une trajectoire courbe) d'être utilisées contre les créatures volant très haut en dirigeant magiquement les projectiles vers leur cible. On considère que ces cibles sont à la portée maximale de l'arme. Dans ce cas, la rune est active pendant 1D6 heures.

Rune de Courage

Niveau : 3
Points de Magie : 8

Cette rune est inscrite sur une amulette, une armure, un vêtement, etc. Le porteur bénéficie d'un bonus de +20 à tous ses tests de **Cl**. La *rune de Courage* n'est pas désactivée après utilisation, sauf si elle est temporaire, auquel cas elle s'efface après avoir affecté un test de **Cl**.

Rune de Déguisement

Niveau : 3
Points de Magie : 7

Cette rune est inscrite sur une amulette, un vêtement ou une armure. Son porteur l'active en suivant rapidement du doigt son contour. Il n'est ensuite plus possible de le voir tant qu'il reste immobile. Il peut remuer les mains et la tête ou se frotter les pieds, mais il ne doit pas bouger de l'endroit où il se tient, qu'il soit debout ou assis. S'il lance un sort, crochète une serrure, prépare une arme ou combat, les effets sont annulés. Dès que le porteur de la rune bouge, touche quelqu'un ou est touché, il redevient visible. La rune ne le rend pas silencieux – éternuer au mauvais moment peut se révéler désastreux. Après avoir fonctionné, la rune se désactive jusqu'à l'aube suivante.

Le forgeron des runes peut aussi l'appliquer pour dissimuler d'autres runes sur un objet. Par exemple, s'il appose une *rune de Découpe* sur une arme et qu'il ajoute en même temps la *rune de Déguisement*, aucune des deux n'est apparente. On peut détecter leur présence avec la compétence Sens de la Magie, et les déchiffrer avec la compétence Connaissance des Runes. Une *rune de Déguisement* ainsi utilisée ne possède alors pas le pouvoir de rendre son porteur invisible.

La *rune de Déguisement* a une autre fonction. Appliquée sur des machines de guerre, elle déforme l'espace autour de l'engin, le rendant partiellement invisible. Dans ce cas, le maître de jeu peut décider que l'on ne peut ni le voir ni lui tirer dessus tant qu'il ne bouge pas et ne fonctionne pas. La rune ne peut pas être inscrite sur des bâtiments ou des sites naturels.

Rune du Destin

Niveau : 3
Points de Magie : 10

Cette rune doit être gravée sur une pierre précieuse d'au moins 100 CO, soigneusement taillée par quelqu'un compétent en Joaillerie, et elle doit être réalisée pour un individu précis. De plus, cette personne doit la porter pour que la rune agisse. Elle permet au porteur d'emprisonner une partie de son âme dans la pierre ; s'il est "tué", cette minuscule et fragile portion de lui-même peut suffire à l'empêcher de rejoindre ses ancêtres.

Pour le porteur, c'est comme s'il possédait 1 Point de Destin supplémentaire. C'est forcément le premier point qu'il utilisera – à ce moment-là, la pierre éclatera en une multitude d'éclats inutilisables. Même s'il possède plusieurs pierres portant une *rune du Destin*, le porteur ne bénéficie

que de 1 Point de Destin supplémentaire, et lorsqu'il en aura besoin, toutes les pierres éclateront. Les nains croient que le destin d'une personne dépend uniquement des dieux; ils ne créeront un tel objet que pour une personne particulièrement valeureuse à leurs yeux. La *rune du Destin* est toujours inscrite sous forme permanente, même si le bijou est détruit au moment où elle agit.

Rune de Fer

Niveau : 3
Points de Magie : 6

Cette rune est inscrite sur une amulette, un vêtement, une armure, etc. Elle donne au porteur +1 en Endurance, sans l'amener au-dessus de 10. Le porteur se sent aussi en meilleure forme et en meilleure santé. La *rune de Fer* ne se désactive pas après usage, à moins d'être temporaire; dans ce cas, elle s'active au premier test impliquant l'Endurance (par exemple à l'occasion de dommages) et fonctionne ensuite pendant 1D6 rounds.

Rune de Franchissement

Niveau : 3
Points de Magie : 10

Cette rune est inscrite sur une amulette, un vêtement, une armure ou sur une arme. Pendant 1 round, le porteur peut franchir n'importe quel matériau solide en se déplaçant prudemment. La substance se referme juste derrière lui. Avec cette rune, il est possible de traverser un mur ou une porte, pourvu qu'il ne soit pas trop épais (un personnage avec **M** 4 peut traverser un mur de pierre de 2,40 mètres d'épaisseur). Si l'objet à franchir est plus épais que la distance que le porteur peut parcourir, il se retrouve pris au piège – la situation est fatale s'il n'est pas dégagé en un nombre de rounds égal à son E. La rune ne fonctionne pas sur les objets vivants : elle ne permet pas traverser les gens, les animaux, les plantes ou les arbres.

Si la rune est gravée sur un projectile, elle permettra, par exemple, de tirer sur quelqu'un à travers une fenêtre fermée ou de l'autre côté d'un mur. Ce franchissement d'un objet solide réduit cependant de moitié la Force du projectile (arrondir à l'entier inférieur) et la **CT** de 10 points.

Le porteur de la rune peut aussi décider de s'en servir pour accélérer son déplacement sur un *terrain difficile.* Il peut ainsi augmenter de 1 cran la vitesse qu'autorise le type de terrain (sans dépasser son rythme de *course*) pendant 1 round. Après avoir fonctionné, la *rune de Franchissement* est désactivée jusqu'à l'aube suivante.

Rune de Guérison

Niveau : 3
Points de Magie : 7

Cette rune est inscrite sur une amulette, une armure, un vêtement, etc. Chaque fois qu'un coup inflige réellement des dommages au porteur, elle le soigne automatiquement de 1 point de Blessures au début du round suivant. Cela se produit chaque fois qu'il est frappé; s'il encaisse trois fois des dommages dans un même round, il récupère automatiquement 3 points de Blessures au début du round suivant. S'il s'agit d'une rune temporaire, elle agit pendant 1D6 tours.

Rune d'Immolation

Niveau : 3
Points de Magie : 8

Un objet portant cette rune explose s'il est touché par une personne que le forgeron n'a pas spécifiquement désignée au moment de l'inscription. Quiconque se trouve dans les 6 mètres subit un coup automatique de **F** 6. La *rune d'Immolation* est souvent employée pour éviter que des documents ou des objets secrets tombent entre les mains de l'ennemi.

Le forgeron spécifie exactement contre quoi la rune protège. Il pourrait indiquer par exemple "tout le monde sauf moi-même", "tout le monde sauf un nain", "tous les gobelins" ou "tous les gens à barbe rousse". Pour que la rune sache si celui qui touche l'objet correspond ou non à l'indication, il faut que son créateur, s'il était présent, puisse le savoir. Il est impossible de fabriquer une rune qui protège contre "ceux qui ne m'aiment pas" ou contre "tous les sectateurs de Slaanesh".

Il est possible de régler le moment de l'explosion en fonction d'une date ou d'un délai; "ce manuscrit s'autodétruira dans 30 minutes" ou "cette pierre précieuse s'autodétruira le 5 Vorgheim". L'objet portant la rune et la rune elle-même sont totalement détruits par l'explosion (le MJ décidera si les objets magiques ont droit à un test pour résister; les chances de base pourraient être de 10%, +10% par capacité de l'objet). Quiconque est compétent en Connaissance des Runes peut dire contre quoi la rune protège l'objet.

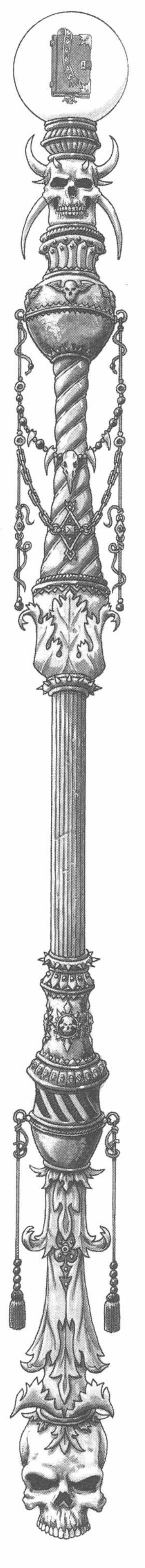
Sur les machines de guerre, la *rune d'Immolation* a un usage moins sélectif. Elle permet d'éviter que les engins lourds, comme les canons, les catapultes et les balistes, tombent aux mains de l'ennemi. Tous les artilleurs, canonniers et soldats de l'équipage concerné connaissent le mot qui active la rune. L'explosion résultante détruit la machine et inflige 1D3 coups de **F** 8 à quiconque se trouve à moins de 6 mètres.

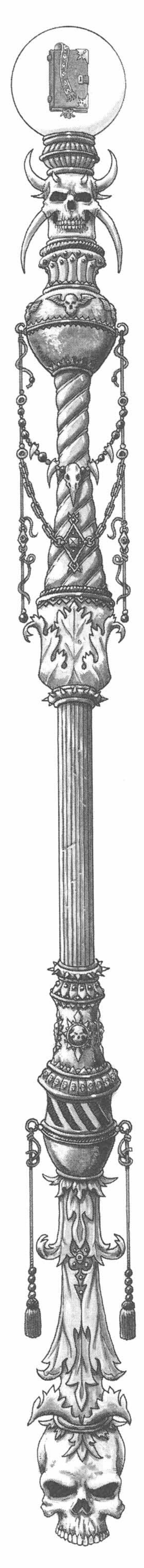
La *rune d'Immolation* est toujours inscrite sous forme permanente, même elle n'agit qu'une fois.

Rune de Kadrin

Niveau : 3
Points de Magie : 6

Cette rune, généralement présente sur des bannières, peut aussi être inscrite sur des amulettes, des pièces de vêtements, des ceintures, des bracelets (en cuir ou en métal) et des anneaux. Le porteur qui rate un jet de **CC** ou de **CT** de 20 ou moins a droit à un second tirage. Cela ne permet pas de relancer les dés pour un deuxième jet de **CC** ou de **CT** concernant la détermination de dommages supplémentaires. Quand la rune est sur une bannière, ses effets s'appliquent à tous les alliés se tenant à moins de 3 mètres du porte-étendard. La *rune de Kadrin* ne se désactive pas après utilisation, à moins d'être temporaire.





Rune de Malédiction

Niveau : 3
Points de Magie : 7

Cette rune est inscrite sur une amulette, un vêtement, une arme ou tout autre objet. Hormis le porteur, quiconque est touché par l'objet runique voit une de ses caractéristiques (choisie au moment de l'inscription) baisser de -10/-1 points jusqu'au lever du soleil. Cette rune est souvent appliquée sur des armes pour affaiblir les capacités de combat de l'ennemi, mais elle peut tout aussi bien être apposée sur une pièce pour corrompre plus facilement un garde en réduisant sa **FM**. Après avoir été utilisée, la *rune de Malédiction* est désactivée jusqu'à l'aube suivante.

Rune Mange-Sorts

Niveau : 3
Points de Magie : 8

Une amulette portant cette rune va automatiquement absorber et emmagasiner un sort lancé sur son porteur sur réussite d'un test de *contre-magie*. L'éclat de la rune passe de l'ambre au bleu dès qu'elle contient un sort. Cette absorption se produit même si le porteur ignore qu'on lui lance un sort. Une amulette contenant déjà un enchantement ne peut en absorber d'autres, et les suivants agiront normalement. Le porteur peut lancer une fois un sort emmagasiné, sans dépense de Points de Magie et sans avoir besoin de composants. La rune s'éteint alors jusqu'à l'aube suivante. Si le sort absorbé n'est pas utilisé quand l'aube arrive, il s'efface et la rune est de nouveau vide.

Sur un échec du test de *contre-magie*, le sort affecte normalement le porteur. Un échec normal au test n'a pas d'autre conséquence ; sur un 99-00, l'amulette absorbe trop d'énergie magique et explose, infligeant 1D6 points de Blessures à celui qui la porte. L'amulette doit être portée pour que le sort soit absorbé ; un sorcier ne peut pas l'accrocher à un clou pour emmagasiner un sort qu'il lancera plus tard. Le sort ne peut être réutilisé que par sa cible initiale.

Rune Percutante

Niveau : 3
Points de Magie : 10

Les attaques d'une arme portant cette rune infligent 1D6 points de Blessures supplémentaires en plus des dégâts normaux. La rune ne se désactive pas après utilisation ; si elle est temporaire, elle fonctionne pendant 1D6 rounds.

Rune de Peur

Niveau : 3
Points de Magie : 7

Cette rune est inscrite sur une amulette, un vêtement ou une armure. L'activation se fait en suivant rapidement son contour du bout du doigt. Le porteur prend alors une apparence terrifiante pendant 3D6 tours – quiconque le voit fait immédiatement un test de *peur*. Rien ne change réellement dans son apparence, il devient juste beaucoup plus menaçant. Après avoir agi, la rune devient inactive jusqu'à l'aube suivante. Ceux qui ont pris *peur* continuent cependant à faire des jets sous leur **Cl** jusqu'à ce qu'ils se ressaisissent, comme décrit dans **WJRF**, p. 71.

La rune peut aussi être inscrite sur un bâtiment ou une porte, provoquant la *peur* chez tous ceux qui s'en approchent. Dans cette fonction, la rune devient active au premier round où quelqu'un la regarde.

Rune de Puissance

Niveau : 3
Points de Magie : 8

Cette rune peut être gravée sur une arme simple, mais pas sur une arme à projectiles. Elle double la Force du porteur quand il attaque des adversaires ayant une plus grande Endurance que lui. Elle n'a aucun effet si cette Endurance est égale ou inférieure. Sur un vêtement, une armure ou une amulette, la rune est active en permanence ; sur une arme, elle n'est active que pour les attaques portées avec cette arme. Si la rune est inscrite deux fois, la Force originale est triplée ; si elle est inscrite trois fois, elle est quadruplée. Au-delà de trois, les runes supplémentaires n'apportent plus aucun avantage, et elles ne peuvent pas amener la **F** du porteur au-dessus de 10. La *rune de Puissance* ne se désactive pas après usage ; si elle est temporaire, elle fonctionne pendant 1D6 rounds.

Rune de Rancune

Niveau : 3
Points de Magie : 8

Cette rune est gravée sur une arme simple. Elle accorde au porteur un modificateur de +20 à sa **CC** contre un adversaire qu'il a désigné, parce qu'il ne lui pardonne pas un acte du passé. La rune ne peut avoir pour cible qu'une seule personne, tribu ou race. Elle ne se désactive pas après utilisation, tant que le différend avec cet ennemi n'est pas réglé ; à ce moment, elle perd son pouvoir runique et n'est plus qu'une décoration. S'il s'agit d'une rune temporaire, elle fonctionne pendant 1D6 rounds de combat contre l'ennemi désigné au moment de l'inscription.

Liste des Maîtres Runes

Maître Rune d'Acier

Points de Magie : 15
Composants : Un morceau d'acier de la taille d'un poing fondu dans les forges de Karak Azul et le sang d'une manticore

Cette rune peut être gravée sur n'importe quelle pièce d'armure et ajoute 2 Points d'Armure à la zone couverte. Elle peut être associée à la *rune de Pierre* pour ajouter 3 Points d'Armure à la zone concernée. Il n'y a pas de limite au nombre de pièces d'armure gravées de cette rune que l'on peut porter.

Maître Rune d'Alaric le Fou

Points de Magie : 20
Composants : Un lingot de Gromril de la citadelle perdue de Karak Varn et la griffe d'un dragon

Une arme simple portant cette rune s'enfoncera dans une armure comme dans du beurre. Tous les Points d'Armure (y compris ceux créés par les effets de sorts ou d'objets magiques) sont alors ignorés.

Alaric était le célèbre forgeron des runes, créateur des fameuses Griffes des Runes des Électeurs de l'Empire (voir p. 175). Nul ne sait avec certitude ce qu'il est devenu après avoir accompli cette tâche.

Maître Rune d'Animosité

Points de Magie : 25
Composants : Un morceau de pierre ponce de la Passe du Chien Fou et le sang d'un doppleganger

Cette rune fut conçue par le forgeron Vikram, un nain au mauvais caractère connu pour sa nature rancunière. La rune, gravée sur une armure, un vêtement ou une amulette, renvoie le coup d'un assaillant sur lui-même. Chaque fois que le porteur subit des dommages au corps à corps, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, les dommages sont renvoyés sur l'assaillant.

Maître Rune de Conjuration

Points de Magie : 25
Composants : Une cruche d'eau du Lac Noir, prélevée à midi le jour de Sonnstill

Cette rune est très puissante contre les mort-vivants. Une arme sur laquelle elle est gravée qui inflige le moindre dommage à une créature mort-vivante la détruit. Cela s'applique aux créatures matérielles et éthérées.

Maître Rune de Défense

Points de Magie : 20
Composants : Une flèche elfique d'Athel-Loren et la peau d'un troll

Cette rune est généralement gravée sur des machines de guerre, mais aussi sur des ouvrages défensifs tels que murs d'enceinte, portes et tours. Elle affecte la trajectoire des projectiles, flèches, carreaux d'arbalète ou balles d'armes à poudre en les éloignant de tout défenseur se trouvant à moins de 4,5 mètres de la rune. L'attaquant se voit appliquer une pénalité supplémentaire de - 10 en **CT** quand il tire sur un défenseur protégé par la rune ; s'il vise une cible cachée derrière un abri léger, il a donc un modificateur de -20 pour toucher, et de -30 si elle est derrière un abri solide.

Maître Rune du Désarroi

Points de Magie : 30
Composants : La peau d'un gobelin (pour un tambour) ou la corne d'un homme-bête (pour un cor)

Cette rune ne peut être gravée que sur un cor ou un grand tambour de guerre. Quand l'instrument retentit, son chant surnaturel s'élève et fait trembler de peur tous les ennemis. Tout personnage mauvais ou chaotique se trouvant à moins de 400 mètres doit faire un jet sous son Sang Froid ou être envahi par la *terreur*. Quand le cor a sonné ou quand le tambour a retenti, la rune se désactive jusqu'au lever de soleil suivant.

Maître Rune de Diamant

Points de Magie : 20
Composants : Un diamant de la taille d'un poing provenant des mines de Karak Kadrin et le sang d'un basilic.

Cette rune ajoute 3 Points d'Armure aux zones couvertes par la pièce d'armure sur laquelle elle est gravée. Elle peut être associée à la *rune de Pierre* pour apporter 4 Points d'Armure à cette zone.

Maître Rune d'Équilibre

Points de Magie : 25
Composants : Les braises d'un livre de sorts pris à un sorcier ennemi et le scalp d'un chaman orque

Cette rune est gravée sur une amulette, une ceinture, un casque, un anneau ou tout autre pièce ornementale qu'utilise le forgeron des runes. Elle oblige tout sorcier qui lance un sort de niveau 1 ou 2 à moins de 20 mètres du forgeron à dépenser le double des Points de Magie nécessaires. De plus, le forgeron bénéficie d'un bonus de +10 pour tous ses tests de *contre-magie*.

Maître Rune de Gromril

Points de Magie : 30
Composants : Minerai de fer de Karak Azul et 30 grammes de carapace de dragon tortue

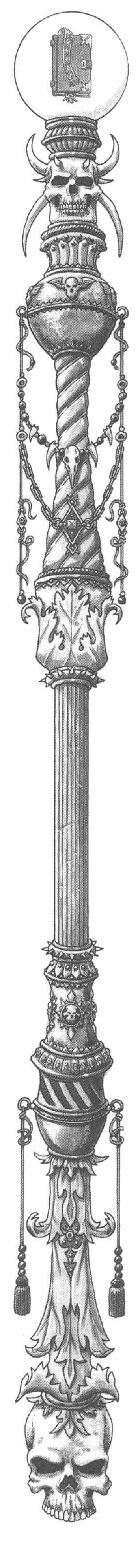
Un personnage portant une armure, un bouclier, un vêtement ou une amulette marquée de cette rune est considéré comme ayant une Endurance de 10. La *Maître Rune de Gromril* est si puissante qu'on ne peut l'associer à aucun autre sort ou rune de protection physique (les runes ou la magie qui améliorent les points d'Armure, de Blessures ou d'Endurance).

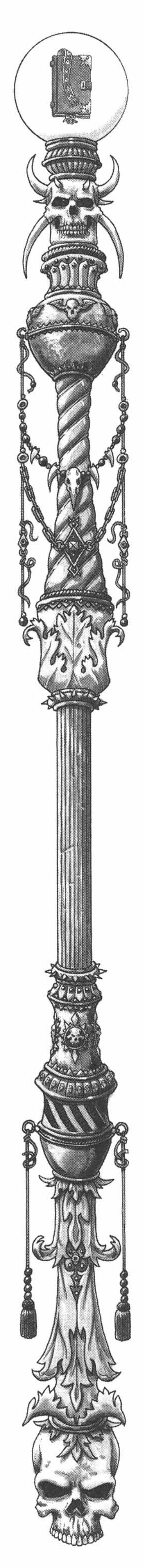
Maître Rune de Groth Un-Œil

Points de Magie : 15
Composants : 30 grammes de vif-argent de Karaz-a-Karak et le sang d'un lion

Cette rune est souvent présente sur les étendards de bataille, mais elle peut aussi être inscrite sur toute surface raisonnablement large qui sera visible pendant le combat, comme un bouclier ou un plastron. Tous les personnages d'un même groupe ami du porteur sont immunisés contre tous les effets psychologiques et ne sont donc pas sujets à la *peur*, à la *terreur*, etc.

Groth Un-Œil a été le premier à graver cette rune à l'époque de Kurgan Barbe-de-Fer, quand les orques et les gobelins furent chassés vers l'ouest.





Maître Rune d'Infortune

Points de Magie : 20
Composants : Un fragment de roche de la Passe du Feu Noir et trois plumes d'un pigeon voyageur

Le maître forgeron des runes Duronk l'Habile a conçu cette rune pour protéger – d'une certaine façon – les armes, armures ou autres objets runiques qu'il fabriquait pour des clans ou des individus précis. La *Maître Rune d'Infortune* s'active chaque fois qu'un objet sur lequel elle est gravée entre en possession d'une personne autre que celles à qui il était destiné. La malchance se manifeste 1D3 fois par jour, généralement sous forme d'un échec automatique d'un test de compétence ou de caractéristique : le maître de jeu en déterminera la nature exacte, mais c'est toujours l'échec de quelque chose qui aurait dû réussir. Pratiquement tous les forgerons nains savent reconnaître cette rune, et peuvent aussi dire qui est le propriétaire légitime de l'objet. Il est impossible d'effacer une *Maître Rune d'Infortune*.

Maître Rune de Perforation

Points de Magie : 30
Composants : Une corne de minotaure et un œil séché de fimir

Cette rune est gravée sur une arbalète normale ou géante et accorde un modificateur +20 à la **CT** du tireur, et un modificateur +3 à la Force de l'arme. Elle ne peut être invoquée que 4 fois par jour.

Maître Rune de Rapidité

Points de Magie : 30
Composants : Une once d'argent provenant des ruines d'une cité des elfes hauts et le sang d'un aigle tué en plein vol

On doit cette rune à Thurgrom l'Ermite Forgeron. Il fut le dernier forgeron des runes à travailler dans les cités elfes du Vieux Monde, qui sont maintenant toutes détruites. Une arme portant cette rune frappe toujours la première, quelles que soient les initiatives des deux combattants. Si les deux adversaires doivent frapper en premier pour des raisons magiques, celui qui a la plus haute **I** a la priorité. Si le combat implique plusieurs adversaires, le porteur de la rune frappe avant le plus rapide.

Maître Rune de Royauté

Points de Magie : 30
Composants : Le sang d'un aigle et 30 grammes d'or provenant de Karaz-a-Karak

Cette rune, ultime symbole de la souveraineté naine, ne peut être gravée que sur une couronne que doit porter un roi nain légitime, issu d'une longue lignée. Toute armée, tout groupe mené par un souverain portant une telle couronne est totalement immunisé contre la *peur* et la *terreur*. La rune n'est activée que si la couronne est portée. Elle ne fonctionne pas si le porteur n'est pas un authentique roi nain.

Maître Rune de Sarcasmes

Points de Magie : 30
Composants : Une poignée de pyrite (or des fous) et le cerveau de quatre gobelins

Cette rune est gravée sur une amulette, une ceinture, un casque ou un anneau. Elle améliore la capacité du porteur à agacer ses ennemis de deux façons. Si les ennemis échouent à un test de **Cl** avec une marge inférieure à 30, ils chargent imprudemment le porteur et attaquent avec un modificateur de -10 en **CC** pour la durée du combat. Si la marge d'échec est de 30 ou plus, les ennemis s'enfuient comme s'ils étaient sujets à la *peur*. Si la rune figure sur une bannière, le porteur et ses associés (jusqu'à 3 mètres de la bannière) bénéficient de ses effets.

Maître Rune de Skalf Marteau Noir

Points de Magie : 20
Composants : 30 grammes d'argent originaire de Karaz-a-Karak et le sang d'un troll

Skalf, ce forgeron des runes légendaire qui travaillait à Karaz-a-Karak à une lointaine époque, a créé de nombreux marteaux remarquables. Beaucoup de ses réalisations ont symbolisé la souveraineté des Seigneurs Nains, et certains lui attribuent même le marteau de Sigmar. Une arme portant cette rune inflige automatiquement 6 points de Blessures supplémentaires lors d'une attaque réussie.

Maître Rune de Snorri Spangelheim

Points de Magie : 20
Composants : Une once d'argent de Karak Kadrin et le dard d'un scorpion géant

Forgeron des runes du Haut Roi de Karaz-a-Karak à l'époque de Kallon, Snorri a façonné la remarquable panoplie de guerre de plusieurs générations de Hauts Rois. Il participa à de nombreuses batailles et dut une partie de sa réputation à sa magnifique armure et à cette rune guerrière unique. Toute attaque portée avec une arme gravée de cette rune atteint toujours la cible : le jet de **CC** est inutile.

Maître Rune de Stromni Barbe Rouge

Points de Magie : 10
Composants : Une once d'or de Karak Azul et les sept têtes d'une hydre

Stromni Barbe Rouge a créé cette rune à l'époque de Bael, seigneur de Karak Azul. Ce fut la première gravée sur l'étendard de bataille de Durgin, fils de Grindol, fils de Grimnir. Elle figure toujours sur les étendards de bataille, mais peut être inscrite sur toute surface visible de taille raisonnable, bouclier, plastron ou cimier. Elle permet d'ajouter +1 aux jets de dommages du porteur et de tout son groupe d'alliés. Si un membre de ce groupe cesse de combattre les ennemis du porteur (pour se retourner contre lui, par exemple), il ne bénéficie plus du pouvoir de cette rune.

Maître Rune Tueuse de Démon

Points de Magie : 30
Composants : 3 gouttes de sang d'un démon et 7 cheveux de la tête d'un elfe haut donnés volontairement.

C'est une rune très puissante contre les démons. Si une arme sur laquelle elle est inscrite inflige la moindre blessure à un démon, celui-ci est immédiatement détruit.

Maître Rune Tueuse de Dragon

Points de Magie : 30
Composants : Minerai de fer de la citadelle perdue de Karak Azgal et le sang d'un dragon

C'est une rune très puissante contre les dragons. Si une arme sur laquelle elle est gravée inflige la moindre blessure à un dragon, celui-ci est immédiatement abattu.

Maître Rune Tueuse de Sorts

Points de Magie : 30
Composants : Un cheveu d'un meargh fimir et le sang d'une harpie

Cette rune est gravée sur une amulette, une ceinture, un casque, un anneau ou tout autre objet qu'utilise le forgeron des runes. Tous les sorts de niveau 1 ou 2 lancés dans les 10 mètres autour de lui se dissipent automatiquement sans effets néfastes. Les projectiles magiques qui pénètrent dans ce cercle s'évaporent sans le moindre effet.

Maître Rune de Valaya

Points de Magie : 30
Composants : Une once de gromril, conservé pendant un an et un jour sur un autel dédié à Valaya, et de l'eau de mer du Golfe Noir puisée à Barak-Varr

C'est une rune particulièrement ancienne, qui aurait été inventée à l'aube des temps par le dieu ancestral Valaya. Elle est inscrite sur une armure, un vêtement ou une amulette. Tout sort lancé sur un groupe d'individus comprenant le porteur de cette rune échoue automatiquement; les PM et les composants de sorts de l'enchanteur sont normalement utilisés.

Maître Rune de Vol

Points de Magie : 20
Composants : Trois plumes de griffon et du fer des Huit Sommets de Karaz

Cette rune ne peut être gravée que sur un marteau. L'utilisateur le lance sur un ennemi se trouvant au maximum à 24 mètres de lui et touche automatiquement sa cible comme s'il la frappait au corps à corps. Le marteau revient ensuite tout seul dans sa main.

Les Runes de Klauser

Ce sont les runes volées aux nains par Dortmund Klauser. Elles sont brièvement décrites dans **WJRF**, p. 190, et cette section clarifie et développe ces informations.

Considérez que les descriptions du livre de règles **WJRF** représentent ce que les personnages savent avec la compétence Connaissance des Runes; ces nouveaux renseignements sont réservés à ceux qui ont la Maîtrise des Runes.

Rune d'Armure

Points de Magie : 5

La présence de cette rune sur une pièce d'armure augmente de +1 ses Points d'Armure.

Rune de Blessures

Points de Magie : 6

Cette rune ne peut être gravée que sur une arme. Elle ajoute 1 point à la Force de chaque coup porté par l'arme. Si cela entraîne une blessure qui, sans elle, n'aurait pas été occasionnée, elle s'estompe et cesse de fonctionner pour le reste de la journée.

Rune de Grande Mort

Points de Magie : n/a

Selon la légende, cette rune très rare ne peut être inscrite que par un dieu. Toute créature touchée par une arme portant une Rune de Grande Mort est automatiquement tuée. Cette rune ne se désactive pas après utilisation. Bien qu'elle figure dans le livre de Klauser, il est extrêmement difficile et dangereux de la graver; plusieurs personnes ont tenté de le faire et ont été retrouvées mortes, sans cause apparente, des heures plus tard. Aucun maître des runes sain d'esprit ne s'y risquerait.

Rune d'Infaillibilité

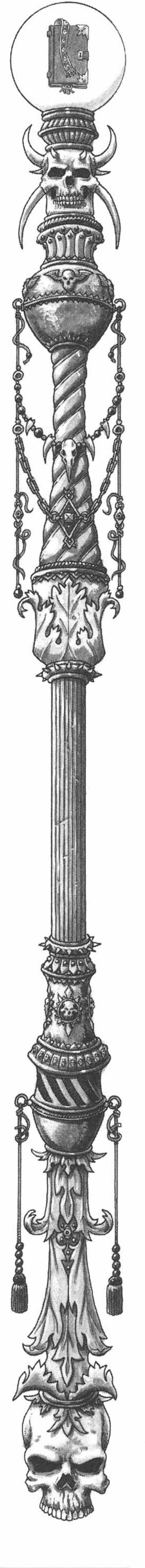
Points de Magie : 7

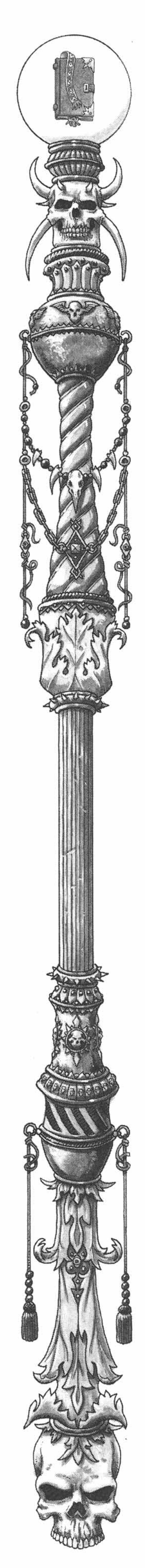
Cette rune est gravée sur une hache, un marteau ou sur une autre arme de jet pour que l'arme touche toujours sa cible (la localisation du coup est déterminée au hasard). Après utilisation, la rune se désactive pour le reste de la journée.

Rune de Mort Mineure

Points de Magie : 10

La *rune de Mort Mineure* est relativement courante. Elle permet de tuer toute créature d'une espèce spécifique (gobelins, orques ou hommes-bêtes, par exemple); pour le reste, elle est identique à la *rune de Petite Mort*. Celui qui la grave doit avoir vu une créature du type en question au cours de son existence.





Rune de Petite Mort

Points de Magie : 20

Cette rune n'est pas aussi rare que la *rune de Grande Mort*, mais ses effets sont similaires. Une *rune de Petite Mort* ne peut être inscrite que sur une arme, et elle tuera toute créature d'un type spécifique si l'arme lui inflige le moindre dommage en combat. Chaque rune fonctionne sur une seule famille de créatures (elfes, gobelinoïdes ou créatures du Chaos, par exemple) et ne se désactive pas après utilisation. Celui qui la grave doit avoir tué une créature du type en question au cours de son existence.

Rune de Protection

Points de Magie : 6

Cette rune apporte un modificateur de +10 à tous les tests de *contre-magie* du porteur. Les effets de plusieurs runes ne sont pas cumulatifs. La rune protège contre toutes les formes de magie, y compris la magie bénéfique des sorts de guérison.

Rune de Rapidité

Points de Magie : 3

Cette rune ajoute +10 à l'Initiative de son porteur.

Rune de Renouveau

Points de Magie : 6

Cette rune transporte assez d'énergie magique pour recharger une des runes inactives inscrites sur un même objet. Cela draine la *rune de Renouveau*, qui s'estompe pour le reste de la journée. L'énergie de cette rune ne peut pas être utilisée à d'autres fins. Si plusieurs runes se sont éteintes au même moment, le hasard détermine celle qui est réactivée.

Rune de Retour

Points de Magie : 3

Cette rune est gravée sur une hache, un marteau ou une autre arme de jet pour que l'arme revienne toujours dans la main de son possesseur. Après utilisation, la rune se désactive pour le reste de la journée.

Rune de Sort

Points de Magie : 5 + (2 x points que nécessite le sort à intégrer)

Cette rune permet au possesseur de l'objet sur lequel elle est gravée de lancer le sort qu'elle renferme, une fois par jour, sans dépense de Points de Magie et sans risque d'échec. Le maître des runes doit avoir appris le sort qu'il veut inclure. Chaque rune ne peut contenir qu'un seul sort, mais il peut y voir plusieurs *runes de Sort* sur un même objet. Une fois le sort lancé, la rune s'estompe pour le reste de la journée.

Sorts Nécromantiques

Niveau 1

Évocation d'une Ombre

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 5
Portée : Toucher
Durée : 2D10+10 secondes
Composants : Un verre de vin fait avec du raisin ayant poussé dans un cimetière

Le sorcier peut rappeler et interroger l'esprit d'un individu mort au cours des dernières 24 heures. Il faut verser le vin dans la bouche du cadavre pendant l'incantation ; le sorcier doit ensuite tenir sa main pendant qu'il pose ses questions. Le mort répond dans un souffle macabre, mais uniquement dans une langue qu'il connaissait de son vivant. S'il ne souhaite pas répondre à une question du sorcier, il a droit à un test de **FM** (utilisez le score qu'il avait de son vivant) pour garder le silence. Le sort ne peut être lancé qu'une fois sur un cadavre particulier.

Niveau 2

Danse Macabre de Vanhel

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 10
Portée : 48 mètres
Durée : 2D3 rounds
Composants : Les os des orteils d'un danseur

Les morts animés sont habituellement gauches et lourdauds ; ce sort leur apporte grâce et vitesse – ce qui les rend encore plus dangereux. Il doit être lancé sur un groupe de squelettes ou de zombies se trouvant dans les 24 mètres. Pendant son temps d'effet, les mort-vivants affectés voient leur Mouvement et leur Attaque doublés, et leur Initiative est augmentée de 10 points.

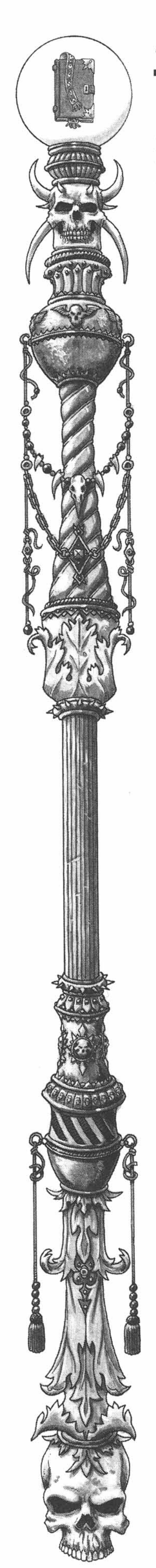
Niveau 3

Évocation d'un Esprit Gardien

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 12
Portée : Inapplicable
Durée : Jusqu'à dissipation ou destruction
Composants : La pierre tombale ou le crâne d'un humanoïde

Le sort évoque et attache l'esprit de l'humanoïde inhumé dans la tombe ou à qui appartenait le crâne. Lorsque l'esprit apparaît devant le nécromant, il est déjà tenu de remplir la tâche dont on le charge. L'évocateur précise la zone à laquelle il veut l'attacher (au maximum 3 mètres de rayon par niveau qu'il a atteint) ou l'objet à défendre, et l'Esprit Gardien prend forme.





Le service à accomplir étant normalement de durée illimitée, un test de **FM** permet à l'esprit de résister à l'évocation initiale. S'il s'agit d'une personne connue (par ex. un personnage joueur défunt), le test se fait avec sa caractéristique ; dans les autres cas, c'est la **FM** normale de la race, indiquée dans le profil-type, qui est utilisée. Si le test est réussi, l'esprit résiste à l'attachement et s'en va immédiatement. Le nécromant n'est plus capable de l'évoquer, car le crâne ou la pierre tombale (ou les deux s'il disposait des deux) auront été détruits pendant l'incantation.

Façonner un Serviteur Squelettique (Rituel)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Voir ci-dessous

Ce sort permet aux nécromants de créer un familier. Bien que certains les déguisent pour qu'ils aient l'air d'animaux normaux, ces familiers sont fabriqués avec les os de créatures mortes – qu'il s'agisse d'un animal, d'un humain ou d'un monstre. Pour certains nécromants, les meilleurs familiers sont faits avec les os de créatures qu'ils ont tuées eux-mêmes ; pour d'autres, la sagesse, la force physique ou les talents magiques du propriétaire originel des os vont affecter les capacités du familier.

Ce sort ne s'apprend pas mais doit être accompli en se référant à un parchemin ou à un grimoire sur lequel il est inscrit. À la première utilisation, le sorcier doit cependant payer des PE, comme s'il venait d'apprendre le sort de la manière habituelle. Les utilisations suivantes ne coûtent aucun PE supplémentaire (mais il faut disposer du grimoire ou du parchemin).

Le sorcier se charge de trouver les os nécessaires. Ils peuvent provenir de n'importe quelle créature, mais aucune dimension de l'assemblage ne doit pas dépasser 30 centimètres. Le nécromant est libre de choisir la forme qu'il veut, et opte souvent pour quelque chose d'horrible – un squelette d'enfant avec un crâne de chien, une main humaine avec des pattes de chat. Seule la forme générale est importante à ce stade : les articulations et autres caractéristiques sont produites par le sort. La construction de la figurine en os dure 3 jours, pendant lesquels le nécromant ne doit pas manger et ne peut boire que de l'eau. Il est soumis à un test de *construction* chaque jour. Sur un échec, la fabrication du familier lui prend 1 jour supplémentaire. Si la marge d'échec est de 30 ou plus, la maladresse de la réalisation a rendu les os inutilisables, et tout doit être recommencé. Si le nécromant s'interrompt pendant le processus, pour quelque raison que ce soit, il doit là aussi tout reprendre, mais peut récupérer les matériaux.

Esprits gardiens

Les esprits gardiens sont de rares représentants du monde des mort-vivants éthéraux, contraints de protéger une zone ou un objet auquel ils sont liés – par la magie nécromantique ou par une obsession qui les habitait de leur vivant, et tenus de protéger leur habitat contre tout intrus.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	0	0	3	17	40	*	0	40	18	18	48	0

APPARENCE
Les esprits gardiens ne sont pas naturellement visibles. Ceux qui parviennent à voir les objets invisibles les discernent sous la forme de silhouettes humanoïdes floues, grises et brumeuses.

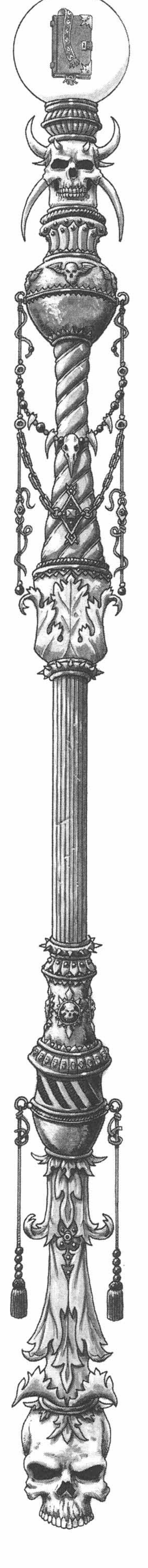
TRAITS PSYCHOLOGIQUES
Les esprits gardiens ne sont pas sujets à l'*instabilité* à l'intérieur de la zone protégée et ne peuvent pas être contraints de la quitter sauf par magie. Leurs tests de **FM** contre les sorts nécromantiques de contrôle sont faits avec un bonus de + 20. Ils sont immunisés contre les effets psychologiques et ne peuvent être obligés d'abandonner le combat. Ils provoquent la *peur* chez les créatures vivantes qu'ils assaillent, mais n'arrivent pas à posséder.

RÈGLES SPÉCIALES
Les esprits gardiens n'ayant pas de présence physique, ils n'affectent pas ce qui est matériel. Ils sont capables de traverser les objets solides, comme les murs, sans être gênés et sont immunisés contre les armes non magiques. Ils attaquent par *combat psychique*.

COMBAT PSYCHIQUE
Le combat psychique est une forme restreinte de possession qui permet à un être immatériel – tel qu'un esprit gardien – d'attaquer une créature vivante. Pour qu'un adversaire soit ainsi affecté, son **Int** doit être supérieure ou égale à 12 et il ne doit pas être immunisé contre les effets psychologiques.

Quand une créature attaque par combat psychique, sa victime effectue un test de **FM**. Ses protections magiques ne lui sont d'aucun secours, sauf si elles sont spécifiquement destinées à lutter contre la magie qui agit sur l'esprit ou contre les effets psychologiques. Sur une réussite du test de **FM**, l'assaut psychique échoue. Dans le cas contraire, la victime perd 1D10 points de **FM**. Lorsque son score est réduit à zéro, elle tombe sous le contrôle de l'esprit qui lui a porté le dernier coup. Ce dernier utilise alors ce corps comme si c'était le sien. Les points de **FM** perdus reviennent au rythme de 10 par tour et les personnages possédés effectuent un test de **FM** aux mêmes intervalles pour se débarrasser de l'esprit.

L'esprit qui échoue à une tentative de possession met 1D6 rounds à récupérer, puis il peut essayer de nouveau – normalement sur une personne autre que celle qui lui a résisté, si c'est possible. Deux êtres engagés dans un *combat psychique* ne peuvent accomplir aucune autre action au cours du round et sont considérés comme *inertes*. Lorsqu'un esprit gardien prend possession d'une créature vivante, il se contente généralement de l'obliger à quitter la zone protégée, mais parfois, il se sert de ce corps pour chasser d'autres intrus. Une victime possédée garde toutes ses compétences basée sur **F**, **E**, **I** et **Dex**, mais pas les autres.



Quand la figurine est enfin fabriquée, le nécromant passe toute une nuit (8 heures) à exécuter le sort pour qu'elle prenne vie. Cela doit se dérouler dans un cimetière ou sur un site de mort collective. Pendant qu'il exécute le sort, il psalmodie les mots nécessaires, accomplit la gestuelle et pratique certains pas autour du familier. Il ne peut rien faire d'autre et toute interruption anéantit le processus, l'obligeant à se débarrasser des matériaux et à tout recommencer.

À la fin des 8 heures, le familier s'anime. Il doit être traité comme un mort-vivant, mais n'est pas sujet à l'*instabilité* (mais on peut l'y soumettre avec un sort approprié). Il commence par s'asseoir, regarde autour de lui avec une lueur verte dans les orbites (s'il en a) et découvre son maître potentiel. À ce stade, le MJ fait un test de **Cd** pour le nécromant, sans révéler le résultat au joueur. Le jet peut avoir les résultats suivants :

Réussite :	Le familier marche vers le sorcier, mord sa main et devient son serviteur jusqu'à ce que l'un ou l'autre soit détruit.
Échec :	Le familier est nerveux. Il est soumis à un test de **Cl** ; sur une réussite, il avance à contrecœur vers le sorcier, qui fait à son tour un test de **Cd**. Sur un échec du test de **Cl**, le familier s'enfuit et dès qu'il est à plus de 3 mètres, il tombe en morceaux.
99-00 :	Le familier est animé par un esprit mineur du Chaos, qui se montre apparemment amical mais a ses propres projets, agit de manière malveillante ou subversive et fait tout ce qui est en son pouvoir pour que tout aille de travers pour le nécromant, tout en ayant l'air de l'aider.

Ombre Loyale

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 15 par ombre
Portée : Toucher (voir ci-dessous)
Durée : Permanent
Composants : Les linceuls de cinq corps

Le nécromant peut changer l'allégeance d'une ou de plusieurs ombres pour qu'elles renoncent à garder leur trésor et qu'elles le protégent, lui (voir Ombres, **WJRF**, p. 253). Il doit d'abord s'emparer de leur trésor, et donc franchir leur barrage, avant de pouvoir lancer le sort.

Au moment de l'incantation, le sorcier dépense 15 PM par ombre à contrôler. S'il n'a pas la capacité de contrôler toutes les ombres qui gardent le trésor, les excédentaires sont paralysées (considérées comme *inertes*) pendant l'incantation, mais dès que le sort fonctionne, elles attaquent le nécromant. Les ombres contrôlées reportent leur loyauté sur le sorcier et le protègent aussi férocement qu'elles protégeaient leur trésor. Elles sont dès lors sujettes à l'*instabilité* dès qu'elles sont à plus de 48 mètres de lui. Si elles subissent assez de dommages pour être transformées en fantômes, elles se retournent immédiatement contre le nécromant qu'elles attaquent.

Niveau 4

Épuisement de la Vie

Ce sort est identique à celui de magie de Jade portant le même nom (voir p. 206), mais le nécromant a besoin des cendres de cinq vampires pour le lancer.

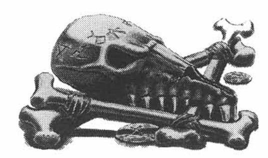
Transformation de la Liche

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 30
Portée : Personnel
Durée : Permanent
Composants : Les cerveaux de cinq nécromants

Si un nécromant lance ce sort et meurt avant le lever de soleil suivant, au lieu de mourir il se transforme en liche (voir **WJRF**, p. 250). Comme de nombreux nécromants aspirent à cette transformation, on en connaît beaucoup qui ont lancé ce sort avant de se tuer délibérément.

Une fois le corps refroidi, la transformation s'opère en 1D10 jours. Le cadavre doit être en un seul morceau. Pour tout observateur, il n'a rien de particulier et commence à se décomposer normalement. Pendant ce temps, le nécromant ne se rend compte de rien et ne sent rien. Quand le délai est écoulé, le cadavre s'anime sous forme de liche. Ses points de Blessures sont doublés, et ses caractéristiques **Cd**, **Int**, **Cl** et **FM** augmentent toutes de 10 points (jusqu'à un maximum de 100). Le nécromant qui a subi cette transformation provoque désormais la *peur* et la *terreur* chez toutes les créatures vivantes. Il est immunisé contre les effets psychologiques et n'est sensible qu'aux dommages d'origine magique. Il acquiert en plus la capacité de paralyser ses victimes, comme décrit dans **WJRF**, p. 250. En revanche, il est désormais affecté par toute forme de magie ou tout effet qui s'applique aux mort-vivants.

Un personnage qui apprend ce sort acquiert automatiquement un *Handicap* (**WJRF**, p. 138) même s'il ne s'en sert pas, et gagne 1D6 Points de Folie chaque fois qu'il le lance. S'il se transforme effectivement en liche, il acquiert automatiquement 1D6+3 Points de Folie supplémentaires.

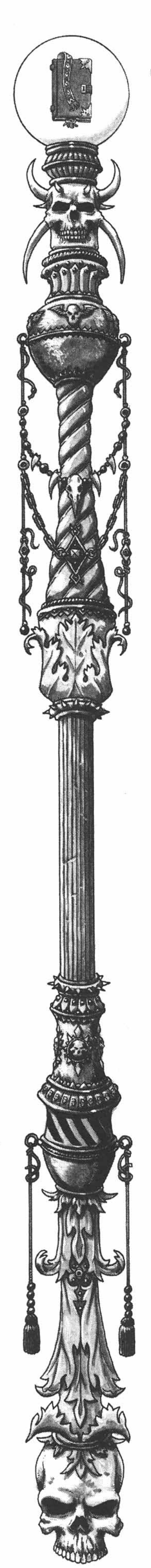


Sorts Démonistes

Niveau 1

Évocation d'une Créature Démoniaque

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : 6 mètres
Durée : 2 heures par niveau du sorcier
Composants : Le cœur d'une colombe, sacrifiée rituellement



Ce sort permet d'évoquer une créature démoniaque (**WJRF**, p. 255-258) qui apparaît à moins de 6 mètres du sorcier qui doit réussir un test de contrôle pour la maîtriser (**WJRF**, p. 160). Les démons contrôlés font ce que leur maître leur ordonne; les autres sont totalement libres de leurs actes (**WJRF**, p. 161; faire un jet chaque tour) ou agissent au gré du MJ. Si l'évocateur sert un dieu du Chaos particulier, le démon qui apparaît est du type le plus apprécié de ce dieu. Sinon, le MJ détermine l'espèce et la nature de la créature qui se présente.

Niveau 3

Chevauchée Infernale

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 10
Portée: Personnel
Durée: 1D8 minutes
Composants: Une selle couverte de peau humaine

Ce sort est lancé sur une monture démonique (**WJRF**, p. 257), qui a été évoquée et contrôlée. Après avoir été enchantée, la monture emporte son cavalier et un autre passager au-delà du monde mortel, dans la zone frontalière des royaumes démoniaques, parcourant de vastes distances en peu de temps. Bien que les cavaliers ne perçoivent que faiblement les royaumes qu'ils traversent, les horreurs qu'ils entrevoient les affectent. La chevauchée dure 1D8 minutes, pendant lesquelles les voyageurs font un test de **Cl** chaque minute (et gagnent 1 Point de Folie à chaque échec). Heureusement, la vitesse et les connaissances d'une monture maîtrisée leur permettent d'éviter tout contact avec d'autres habitants du royaume. À la fin du voyage, la monture ramène ses passagers dans le monde matériel à un endroit choisi par le sorcier, à 160 kilomètres maximum du point de départ.

Il existerait une version plus puissante de ce sort qui permettrait de parcourir des distances plus importantes en coupant plus directement à travers les royaumes démoniaques. Les dirigeants de l'Église de Sigmar ne croient pas à son existence, car ils n'imaginent pas que quelqu'un puisse l'utiliser sans devenir fou.

Évocation d'une Meute Démoniaque

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 8
Portée: 6 mètres
Durée: 2 heures par niveau du sorcier
Composants: Le cœur d'une créature humanoïde, qui lui a été arraché de son vivant

Le sorcier évoque un groupe de 1D6+1 créatures démoniaques (**WJRF**, p. 255-258) qui apparaissent à moins de 6 mètres de lui. Il fait un test de contrôle pour la meute entière (**WJRF**, p. 160). Les créatures contrôlées obéissent à ses ordres; les autres sont libres de leurs actes (faire un jet chaque tour pour les démons non contrôlés: voir **WJRF**, p. 161) ou agissent au gré du MJ. Le type de créatures qui apparaît dépend de l'allégeance du sorcier, comme pour le sort *Évocation d'une Créature Démoniaque*.

Niveau 4

Amulette Démoniaque (rituel)

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 20
Portée: Personnel
Durée: Voir ci-dessous
Composants: Un os (d'au moins 15 centimètres de long) d'un clerc Bon

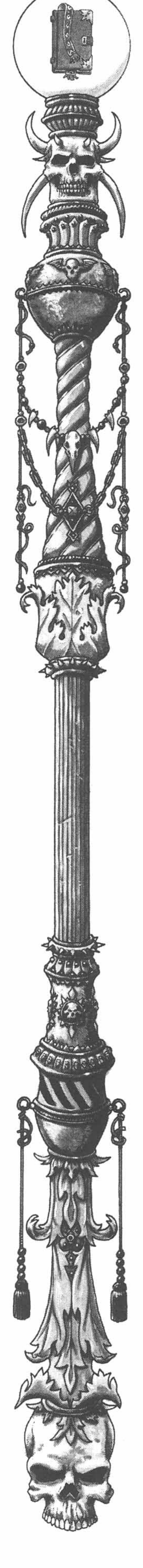
Grâce à ce sort, le démoniste crée une amulette, un anneau, une baguette ou tout autre talisman dans lequel un démon peut être asservi. Il doit d'abord préparer l'amulette comme décrit ci-dessous, puis réussir à évoquer, contrôler et immobiliser le démon (avec le sort *Immobilisation des Démons*, **WJRF**, p. 162) qu'il souhaite enfermer.

Pour la création de l'amulette, le sorcier passe 1D6 jours à sculpter un morceau d'os provenant d'un clerc d'alignement bon pour obtenir la forme désirée. Il doit pour cela réussir un test de *construction* chaque jour. Au premier échec, le matériau est détruit et il faut recommencer tout le processus avec un nouvel os. Le dernier jour de la fabrication, le sorcier grave le nom du démon qu'il veut attacher à l'amulette. Personne d'autre ne peut se charger de cette tâche, car cela rendrait l'amulette inopérante. Cela doit être accompli avec une *Zone d'Annihilation Démonique*, car il y a autrement 10% de chances pour que le démon qui va être victime du sort remarque que quelqu'un inscrit son nom, et qu'il apparaisse sans avertissement pour se venger du sorcier. Bien sûr, le démoniste ne peut pas à la fois maintenir la zone et graver le nom.

Une fois cela fait, le sorcier doit évoquer et contrôler normalement le démon, puis le figer rapidement avec le sort *Immobilisation d'un Démon*. Si une de ces étapes échoue, le démon attaque immédiatement l'évocateur. Si tout se passe correctement, celui-ci peut capturer le démon dans l'*Amulette Démonique*. Le démon a droit à un dernier test de **FM** pour se libérer du monde matériel et s'échapper, mais s'il échoue, il est pris au piège dans l'amulette.

Le créateur de l'amulette peut ensuite appeler le démon en prononçant son nom; celui-ci apparaît alors et exécute ses ordres. Une fois dans le monde matériel, il va servir son maître jusqu'à ce qu'il soit libéré ou renvoyé dans son plan d'existence en raison de l'*instabilité*. Chaque nouvelle tâche après la première oblige à un nouveau test de **FM** pour continuer de le contrôler; lui dire de retourner dans l'amulette constitue une tâche. À l'intérieur de l'amulette, le démon n'a aucun pouvoir, mais il est aussi immunisé contre l'*instabilité*.

Quiconque est compétent en Sens de la Magie perçoit une aura de pouvoir autour du porteur d'une amulette démonique, mais est incapable de la rattacher à l'amulette. Le sort *Détection de la Magie* va toutefois montrer le démon captif de sa prison osseuse. Si quelqu'un, autre que son créateur, prend possession de l'amulette et qu'il fait sortir le démon en prononçant son nom, celui-ci apparaît mais n'est pas contrôlé. Il agit avec cette personne comme il le ferait avec son évocateur (voir **WJRF**, p. 161).



Sorts de Magie Noire

Niveau 1

Envol Magique

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 3
Portée: Personnel
Durée: 1 round
Composants: Un corbeau fraîchement étranglé

Un vent mugissant soulève le sorcier et l'emporte dans le ciel. Il le déplace rapidement et le ramène à terre à l'endroit choisi, à moins de 100 mètres du point de départ. La destination est choisie pendant l'incantation et ne peut être modifiée ensuite. Le sort ne peut être utilisé en intérieur.

Main Noire de la Destruction

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 3
Portée: Personnel
Durée: Jusqu'à ce qu'un coup soit porté avec succès
Composants: La main d'un humanoïde mort

Des griffes d'énergie magique jaillissent des doigts du sorcier et peuvent servir d'armes au corps à corps. Quand le sorcier touche un adversaire avec sa *Main Noire*, les armures non magiques n'apportent aucune protection. Dès qu'il a infligé des dommages, le sort prend fin.

Niveau 2

Flamme Fatale

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 5
Portée: 36 mètres
Durée: Instantané
Composants: Une pierre distordante ayant au moins la taille de la dernière articulation de l'index du sorcier

Le sorcier projette un éclair bouillonnant de feu noir vers une cible. Le projectile plaque l'adversaire au sol, tandis que la magie tente de le mettre en pièces, lui infligeant des souffrances d'une atrocité qu'il n'avait jamais imaginé possible. Il encaisse 1D6 coups de **F** 5; les armures – même magiques – n'apportent aucune protection. Les restrictions à la visée s'appliquent comme pour un tir de projectile normal. Les victimes d'une *Flamme Fatale* peuvent esquiver l'impact et réduire de moitié les dommages sur une réussite d'**I**.

Pouvoir du Chaos

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 5
Portée: Personnel
Durée: Instantané
Composants: Le cœur d'un clerc Bon, rituellement sacrifié

Le sorcier en appelle aux forces obscures du Chaos pour qu'elles renouvellent son pouvoir. Ce sort comporte toutefois un terrible danger, car il va directement puiser dans les Royaumes du Chaos. Au moment de l'incantation, le sorcier fait un test de **FM** (les PM, objets ou sorts ne lui apportent aucun modificateur). Sur une réussite, il gagne immédiatement 6+1D6 PM; sur une marge de réussite supérieure à 30, il obtient 6+2D6 PM. Un échec entraîne des conséquences inattendues; un démon mineur (**WJRF**, p. 257) fait irruption dans la réalité et attaque immédiatement le sorcier, ne retournant dans son propre univers qu'après l'avoir tué. Si la marge d'échec est supérieure à 30, ce sont 1D3 démons mineurs qui surgissent et s'en prennent tous à lui.

Niveau 3

Malédiction de Nagash

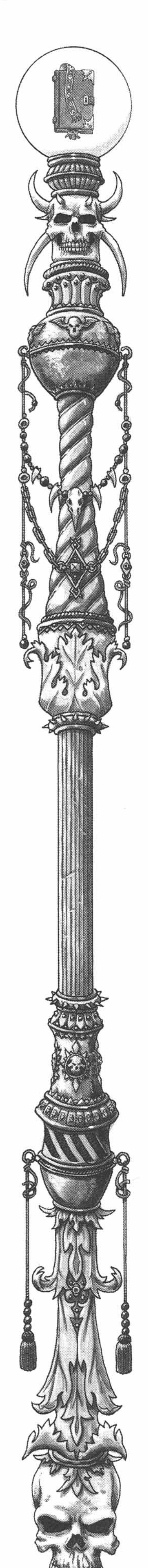
Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 8 + 2 par round
Portée: 48 mètres
Durée: 1D6+3 rounds
Composants: Un couteau qui a servi à assassiner quelqu'un dans son sommeil

Ce sort est lancé sur un groupe se trouvant à moins de 48 mètres du sorcier. Les corps des cibles sont percés d'innombrables coupures et entailles d'où coule leur sang, ce qui les affaiblit dangereusement (test de *contre-magie* pour réduire les dommages de moitié). Les victimes perdent 1D3 points de Blessures par round tant que le sort est maintenu, quels que soient leur Endurance et leurs armures. Le groupe est incapable de bouger ou de tirer en raison de la douleur ressentie, mais peut se défendre au corps à corps avec une pénalité de -20 en **CC** et en I. Les victimes doivent aussi réussir un test de **Cl** ou gagner 1 Point de Folie. Le sort peut être maintenu en dépensant 2 PM par round.

Souffle Lacérant

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 8
Portée: 48 mètres
Durée: 1 round
Composants: Un couteau ou une épée qu'un assassin a utilisé pour tuer un clerc d'alignement bon

Avec un éclair de lumière sur de l'acier, une tornade de lames métalliques aiguisées comme des rasoirs fonce vers un individu ou un groupe se trouvant dans les 48 mètres. Chaque membre du groupe est atteint par 1D3 lames qui touchent automatiquement avec une **F** 5. Déterminez la localisation du coup pour chaque lame; les armures protègent normalement. Les restrictions de visée s'appliquent comme pour des projectiles normaux. Le sort affectant une zone plutôt que des cibles individuelles, il n'est pas possible d'*esquiver*. Les personnages peuvent toutefois tenter de *parer* normalement.



Vol de l'Âme

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Un demi-litre de sang d'un humanoïde qui a saigné à mort

Le sorcier appelle un orage alors que le ciel est bleu pour qu'il s'abatte sur un groupe se trouvant à moins de 48 mètres. Tous ceux qui sont pris dans l'orage encaissent un coup de **F** 4. Le sorcier récupère 1 point de Blessures chaque fois que le groupe en perd 2. Il lui est même possible de se retrouver avec un score en Blessures supérieur à la normale ; quand des attaques lui font perdre ces points excédentaires, les soins ne peuvent le ramener qu'à son maximum habituel. Les armures normales n'apportent aucune protection.

Niveau 4

Horreur Noire d'Arnizipal

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 15
Portée : Voir ci-dessous
Durée : 2D6+3 rounds
Composants : Le dernier souffle d'un sorcier du Chaos

Un nuage de vapeur noire et corrosive s'élève du sol au pied du sorcier, et avance en ondulant, enveloppant tout sur son passage. Il progresse de 2D6 mètres par round dans la direction choisie par le sorcier. Tous ceux qui sont pris dedans encaissent immédiatement une attaque de **F** 6 (les armures ne protègent pas) et sont soumis à un test de *peur*. Ils font ensuite un test d'Endurance pour éviter d'inhaler les terribles vapeurs qui infligent un nouveau coup de **F** 8. Tout le matériel non magique exposé risque d'être rongé au point d'être irréparable. Pour les matériaux organiques, les chances sont de 15% ; pour les éléments inorganiques, elles sont de 5%. Tout ce que le nuage touche est terni.

Spasme de Mort

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 18
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Le cœur d'une personne morte de peur

Un trait de ténèbres jaillit des doigts du sorcier et fonce sur un individu. La cible doit réussir un test d'Endurance ou subir immédiatement un coup critique (**WJRF**, p. 122). La valeur critique du coup est déterminée par un jet de 1D6. Les armures n'apportent aucune protection. Les spasmes sont si violents que quiconque se tient à portée de corps à corps encaisse un coup à la moitié de la Force normale de la cible.

Transformation de Kadon

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Le cœur d'une bête redoutable, baigné dans du sang humain

Le sorcier se transforme en une bête redoutable : chimère, manticore, vouivre ou hydre, selon le type de cœur utilisé. Sous cette forme bestiale, il acquiert les caractéristiques physiques de la créature et les règles spéciales qui s'y appliquent, mais ne peut lancer de sorts. Les Blessures infligées au sorcier avant sa transformation sont transmises à la forme bestiale, et toutes celles que la bête subit restent quand le sorcier reprend sa forme normale. Si, sous forme de bête, il perd plus de points de Blessures qu'il n'en possède normalement, il doit conserver cette apparence jusqu'à avoir récupéré assez de points ou encaisser un coup critique au moment du changement.

Magie Chaotique

Les sorts du Chaos sont très variés. Chaque culte local possède sa propre sélection de sorts, dont certains lui sont spécifiques. Ceux présentés dans cette section sont tirés d'un livre, *Les Offenses du Chaos*, qui décrit des sorts pouvant être utilisés en combat. Ses origines sont inconnues, mais le répurgateur Albrecht de Kemperbad en a envoyé des copies à ses collègues dans tout l'Empire. Beaucoup sont ensuite tombées aux mains d'autres cultes du Chaos, permettant une vaste diffusion de ces sorts. Les sorts du Chaos n'ont pas besoin de composants, mais les sorciers du Chaos doivent utiliser un symbole de leur dieu pendant l'incantation.

Sorts de Nurgle

Miasmes Pestilentiels

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 1D3+3
Portée : Personnel
Durée : 1D6 heures
Composants : Aucun

Ce sort rend tous les personnages se trouvant à moins de 12 mètres du sorcier terriblement malades. Toutes leurs caractéristiques sont immédiatement réduites de moitié (arrondir à l'entier inférieur). Seuls l'enchanteur, les Champions et les hommes-bêtes de Nurgle, ainsi que les créatures n'ayant pas besoin de respirer (exemple, les morts-vivants) ne sont pas affectés. *Miasmes Pestilentiels* est dissipé dès que le sorcier est blessé, et le gaz putride se disperse en 1D3 rounds.



Puanteur de Nurgle

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1D3+1
Portée : Toucher
Durée : 3D6 rounds
Composants : Aucun

De tout être vivant atteint par ce sort émane une odeur nocive de décomposition si répugnante que tous ceux qui se trouvent à moins de 12 mètres (y compris le sorcier s'il n'a pas pris de précaution) sont intoxiqués et doivent réussir un test d'**E** ou être immobilisés par des crises de haut-le-cœur pendant le temps d'effet du sort. Ceux qui sont affectés voient toutes leurs caractéristiques en pourcentage réduites de 30 points et en cas d'attaque ne peuvent que parer. Les Champions et les hommes-bêtes de Nurgle, ainsi que les créatures qui ne respirent pas (par exemple, les mort-vivants) ne sont pas affectés par le sort.



Torrent de Corruption

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 1D6+6
Portée : 16 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Le sorcier crée un jet puant de sang putride, pus, vers, vase et autres substances répugnantes. Cette matière nauséeuse a la forme d'un cône de 16 mètres de long et 8 de large à sa plus grande extrémité. Quiconque est pris dedans est aspergé de liquide corrosif, martelé par les éléments solides et submergé par les émanations toxiques.

Les victimes subissent un coup automatique de **F** 3 à l'impact; les armures n'ont aucun effet. elles font également un test d'**E**. Sur un échec, les gaz leur font perdre connaissance et elles s'effondrent dans les mares résiduelles d'immondices dans lesquelles elles vont étouffer et mourir si personne ne vient à leur secours (voir *milieu aquatique*, **WJRF**, p. 74). Elles encaissent un coup automatique de **F** 4 dû aux fluides corrosifs à chaque round de présence dans la zone affectée. Cela commence dès le premier round, quand le sort est lancé, à moins qu'elles ne réussissent un test d'**I** pour fuir rapidement cet endroit. Les personnages inconscients sont automatiquement affectés. Les créatures qui ne sont pas affectées par *Miasmes Pestilentiels* ne le sont pas non plus par ces gaz.

S'il est projeté à l'air libre, ce jet va être évacué en 2D6 rounds. Dans un espace clos, il conserve ses propriétés immondes pendant 2D6 heures et la puanteur ne disparaît pas avant 3D6 jours.

Vent Pestilentiel

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 2D6+10
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Ce sort est lancé sur un individu ou sur un groupe se trouvant à moins de 48 mètres du sorcier. Il crée un souffle glacé à l'odeur exécrable, qui traverse les vêtements et les armures, et qui est accompagné de gémissements, de rires déments et d'autres sons associés à la mort et au délire. Les victimes résistent à la *Peste de Nurgle* en réussissant un test d'Endurance. Un échec signifie que le personnage concerné contracte la maladie (**WJRF**, p. 318).

Sorts de Tzeentch

Don de Tzeentch

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1D3+3, plus 1D3 supplémentaire par niveau de sort requis
Portée : Personnel
Durée : 1D3 jours
Composants : Aucun

Le sorcier fait appel à Tzeentch pour obtenir plus de pouvoir. Il choisit un niveau de sort d'au maximum son propre niveau de magie et reçoit un sort de ce niveau, choisi au hasard : il peut appartenir à la magie de Bataille, la démonologie, la nécromancie ou être spécifique à Tzeentch. Le sorcier l'ajoute temporairement à sa liste de sorts, mais l'oublie après 1D3 jours. Il peut le lancer immédiatement après le *Don de Tzeentch*. La première utilisation de ce nouveau sort ne lui coûte aucun PM et ne nécessite pas de composants, mais les incantations suivantes se font dans les conditions habituelles.



Feu Rose de Tzeentch

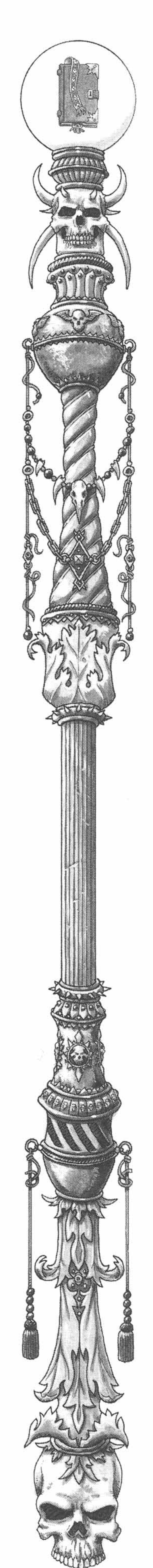
Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 1D6+6
Portée : 12 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Des flammes dégoulinantes de magie rose jaillissent des doigts du sorcier et frappent le premier personnage se trouvant sur leur trajectoire. La victime atteinte par le feu rose de Tzeentch encaisse 1D6 attaques de **F** 1D6+2. Un seul jet de dé suffit à chaque utilisation du sort ; toutes les attaques se font à la même Force. Aucune armure, même magique, n'apporte de protection contre ce sort.

Transformation de Tzeentch

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6+2D6
Portée : 24 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Ce sort peut être lancé jusqu'à 24 mètres et frappe le premier personnage se trouvant sur sa trajectoire. La



cible a droit à un test de **FM**; sur un échec, elle subit une horrible transformation: elle tombe à terre, se tord et sursaute sous l'effet de la décharge magique. De son corps vont commencer à jaillirent des mutations spontanées se développant et se modifiant si vite qu'il est difficile d'en identifier une avant que la suivante se manifeste et efface la première. Ces horribles changements infligent 2D4+1 coups de **F** 4 au malheureux. S'il survit, il aura développé le même nombre de mutations. S'il meurt, son corps est détruit et il n'en reste qu'un amas de chair, de plumes, de vase et de déchets organiques indescriptibles.



Tempête Incendiaire de Tzeentch

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 2D6+10
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Ce sort frappe automatiquement le premier personnage ou le premier groupe qui se trouve sur sa trajectoire jusqu'à 48 mètres. La cible est enveloppée de flammes roses et encaisse 1D6 coups de **F** 4+1D6. Un seul jet suffit à chaque utilisation du sort; toutes les attaques ont la même Force. Ceux qui meurent sont immédiatement détruits et ne laissent qu'un tas de cendres roses. Au début du round suivant, un démon mineur de Tzeentch (**WJRF**, p. 257) surgit des cendres et attaque les plus proches ennemis du sorcier jusqu'à ce qu'il soit tué ou qu'il s'en éloigne de plus de 48 mètres, car il devient alors sujet à l'*instabilité*.

Sorts de Slaanesh

Assentiment

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 1D3+3
Portée: Toucher
Durée: 2D6 minutes
Composants: Aucun

Le sorcier doit toucher le front de la cible (et réussir un test de **CC** si elle cherche à éviter le contact). S'il y parvient, elle se retrouve immédiatement dans un état euphorique pendant 2D6 minutes. Toutes ses caractéristiques sont réduites de moitié. Chaque tour, lancez 1D6; sur un résultat de 1, 2 ou 3, elle est incapable de faire autre chose que rester en place et sourire bêtement. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, elle est sujette à la *stupidité* (**WJRF**, p. 71). La cible a cependant droit à un test de *contre-magie* pour résister aux effets du sort.



Pavane de Slaanesh

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 1D6+6
Portée: 48 mètres
Durée: Jusqu'à dissipation
Composants: Aucun

Les victimes de ce sort ne peuvent rien faire d'autre que danser lascivement au son d'une musique surnaturelle qu'elles sont les seules à entendre. Elles ne peuvent se déplacer, attaquer ou utiliser des armes de jet tant que le sort agit. Il prend fin si le groupe affecté est attaqué d'une quelconque manière – au corps à corps, avec des projectiles ou par la magie.

Ce sort est lancé sur un groupe d'au moins 4 créatures non engagées au corps à corps et placées à moins de 4 mètres les unes des autres. Elles doivent avoir au moins une intelligence animale (**Int** 12 ou plus) pour que le sort agisse. De plus, les cibles non démoniaques ont droit à un test de *contre-magie* pour échapper à ses effets.

Rayon de Slaanesh

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 2D6+6
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

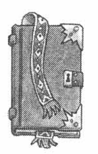
Cette variante du sort de Slaanesh *Assentiment* (voir ci-dessus) permet au sorcier d'atteindre une cible distante. Un arc-en-ciel éblouissant de lumière jaillit de ses doigts et frappe une créature se trouvant à portée et dans son champ de vision; elle se retrouve plongée dans le même état d'euphorie qu'avec *Assentiment* pendant 2D6+6 minutes. Les cibles non démoniaques ont droit à un test de *contre-magie* pour échapper aux effets du sort.

Malédiction Charnelle

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 2D6+10
Portée: 48 mètres
Durée: Voir ci-dessous
Composants: Aucun

Ce sort produit un des plus hideux effets du répertoire magique. Les victimes non démoniaques ont droit à un test de *contre-magie* pour y échapper.

Les victimes voient immédiatement apparaître d'horribles excroissances incontrôlables, couvertes de bouches, de mains, d'yeux, de jambes et autres appendices difformes. Au début de chaque round après l'incantation, lancez 1D10 et consultez la table suivante pour déterminer les effets du sort:



1D10	Effet pour ce round
1-3	Des excroissances de graisse, de tendons et de muscles apparaissent sur la victime, couvrant une zone de 1D4 x 1D4 mètres. Cette masse se développe dans une direction aléatoire à partir de la victime:

1D4	Direction
1	Devant
2	Gauche
3	Derrière
4	Droite

4-6	Une sorte de tentacule de 2D8 mètres jaillit de la victime. Consultez la table p. 215 pour déterminer dans quelle direction.
7-8	Il ne se passe rien pendant ce round
9-10	La victime et toutes ses immondes excroissances se déplacent de 2D6 mètres dans une direction aléatoire. Consultez la table p. 215 pour déterminer où l'ensemble va.

Chaque créature en contact avec ces excroissances subit une attaque par round avec une **CC** 49. Un coup réussi n'inflige aucun dommage, mais la victime est engloutie dans la chair et ne peut se déplacer ou accomplir d'action; elle est également étouffée par cette matière immonde – consulter les règles de noyade (**WJRF**, p74). Elle a droit à un test de **F** par round pour se libérer.

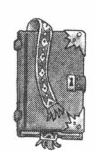
La victime d'une *Malédiction Charnelle* est incapable d'empêcher l'apparition de ces excroissances et ne peut les influencer.Chaque transformation déforme la victime de manière si imprévisible qu'elle lui inflige un coup automatique de **F** 6, mais augmente ensuite son score en Blessures de 2D6 points en raison de l'augmentation de son volume corporel. Cet atroce phénomène a aussi un impact sur son état mental; la victime gagne automatiquement 1D3 Points de Folie pour chaque modification.

Après 6 rounds, elle a droit à un test de **FM** pour tenter de reprendre le contrôle sur ce qu'il reste de son corps. Sur un échec, elle peut ressayer 1D6 rounds plus tard, et continuer ainsi jusqu'à ce qu'elle se reprenne ou qu'elle meurt. Même si elle survit, les transformations ne disparaissent pas; elles sont permanentes et ne peuvent être ni dissipées ni soignées.

Quiconque voit un compagnon subir ces terribles phénomènes est immédiatement soumis à un test de *terreur* et sur un échec, il gagne 1 Point de Folie.

Sorts Skavens

Les sorciers skavens n'ont pas besoin d'ingrédients pour leurs sorts. Le pouvoir de la pierre distordante qui circule dans leurs veines leur sert de source et de focus.



Niveau 1

Compagnon de l'Ombre

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 2
Portée: Personnel
Durée: 1 heure par niveau
Composants: Aucun

Le sorcier skaven peut se fondre dans l'obscurité rien qu'en se plaçant dans une ombre. Le sort lui donne en fait la compétence Camouflage Rural/Urbain, ce qui lui accorde un modificateur de +20 à ses tests de *dissimulation* même quand il se déplace. Pour les tests d'*écoute*, ses déplacements sont des bruits *légers*.

Cri Perçant

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 1
Portée: Voir ci-dessous
Durée: Instantané
Composants: Aucun

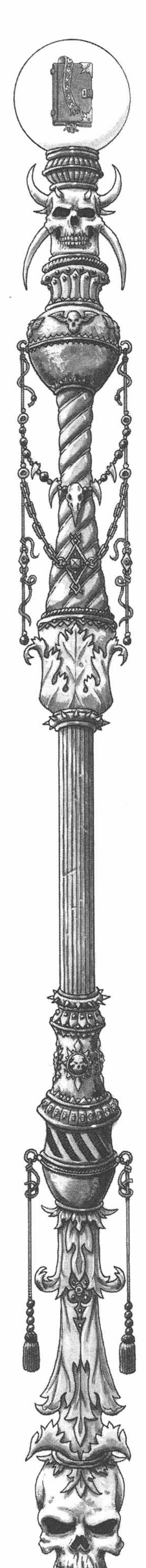
Ce sort permet à un Devin Gris d'appeler d'autres skavens éloignés. En guise d'incantation, l'homme-rat rejette la tête en arrière et tend ses cordes vocales pour émettre un cri très aigu qui porte à 800 mètres par niveau du Devin et auquel les oreilles des skavens sont sensibles. Ce n'est rien de plus qu'un cri perçant et il ne transmet aucune information; l'intonation peut cependant indiquer une émotion, telle que le désespoir, la colère ou l'impatience. Tout skaven qui entend cet appel peut faire un test de **FM** pour l'ignorer.

Éclair Distordant

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 2 par éclair
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Le sorcier skaven projette un éclair distordant sur une cible. Cet éclair peut détruire une armure, fendre en deux un rocher et fissurer la terre. Les restrictions de visée s'appliquent normalement.

Les *Éclairs Distordants* atteignent toujours leur cible. Lancés sur un groupe, ils touchent 1D3 créatures par niveau du sorcier. Chaque attaque se fait à **F** 3 et inflige 1D10 points de Blessures, quelle que soit l'armure. Les cibles ont droit à un test d'**I** pour réduire de moitié les dommages. Comme il ne s'agit pas d'un vrai feu, les cibles *inflammables* ne subissent pas de dommages supplémentaires. Toutefois, si les éclairs touchent un morceau de pierre distordante, la Force et les Blessures du sort sont doublés. Cet effet secondaire sert parfois à ouvrir des brèches dans les murs défensifs, en fixant un morceau de pierre contre les fondations et en lançant le sort dessus.



Marée de Rats

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Inapplicable
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Aucun

Un sorcier skaven appelle une nuée de rats (**WJRF**, p. 242) qui lui obéit. La nuée est semi-intelligente et reste proche de son évocateur. S'il est attaqué, elle le défendra. Le sort s'arrête quand le sorcier est abattu.

Niveau 2

Brûlure

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : 24 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Sans aucun avertissement, une violente colonne de feu jaillit du sol et brûle tous ceux qui sont à moins de 6 mètres du point visé. Tout ce qui est dans ce diamètre subit 1D3 coups automatiques de **F** 4, et chacun d'eux inflige 1D10 points de Blessures. Les armures – même magiques – n'apportent aucune protection, et les cibles *inflammables* subissent normalement des dommages supplémentaires. Réussir un test d'**I** permet de s'écarter à temps et de n'encaisser que la moitié des dommages. Les règles de visée s'appliquent normalement, mais comme le sort produit une zone d'effet, des personnages qui semblent à l'abri peuvent quand même être affectés.

Langue Racornie

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 6
Portée : 12 mètres
Durée : 1 round et plus
Composants : Aucun

Ce sort est une contre-mesure visant les autres sorciers. La langue de la victime se racornit de sorte qu'elle ne peut plus parler (et prononcer d'incantation). La cible peut résister avec un test normal de **FM** ; elle peut renouveler le test chaque round jusqu'à ce qu'elle élimine les effets du sort.

Os de Verre

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Aucun

C'est un des plus vieux sorts skavens qui permet au sorcier de fragiliser les os d'une cible. Après avoir été lancé, il reste actif jusqu'à ce que le skaven touche de la main une cible (jet *pour toucher* réussi) ou pendant 6 rounds. Les modificateurs normaux du combat à mains nues sont applicables. Après avoir été touchée, la victime subit les effets suivants, selon la localisation affectée :

Tête :	La victime a des nausées et souffre de terribles maux de tête (**CT** -10 ; **I** -10)
Tronc :	La victime a du mal à respirer. Elle ressent des douleurs dans tout le torse.
Bras :	Les articulations du bras de la victime la font souffrir chaque fois qu'elle bouge (**CC** -10 avec cette main ; **I** -10).
Jambe :	La jambe de la victime la fait souffrir chaque fois qu'elle s'appuie dessus, et la douleur se ressent jusque dans la colonne vertébrale (**M** -1 ; **I** -10).

De plus, tous les coups portés sur la partie affectée infligent, après déduction de l'armure, le double des dommages. L'Endurance est déduite des dommages doublés.

Les effets de ce sort sont permanents, sauf si la victime bénéficie d'un *Exorcisme* lancé par un sorcier de niveau 4, d'une *Dissipation de la Magie*, d'une grâce divine ou d'une magie curative shallyenne appropriée.

Regard Contagieux

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : 5 mètres
Durée : Permanent jusqu'à la mort ou la guérison
Composants : Aucun

Le sort transmet une maladie à la cible. Le personnage doit réussir un test de *contagion* (avec tous les modificateurs dus à l'Immunité contre les Maladie) ou contracter la Peste Noire (**WJRF**, p. 82).

Regard Contagieux est peut-être le sort skaven le plus sournois. Les victimes se rendent rarement compte qu'on leur a lancé un sort, et même quand la maladie se déclare, elles n'imaginent pas qu'elle est d'origine magique. La maladie n'est pas contagieuse en raison de cette origine magique, elle risque néanmoins de provoquer la panique dans les milieux urbains.

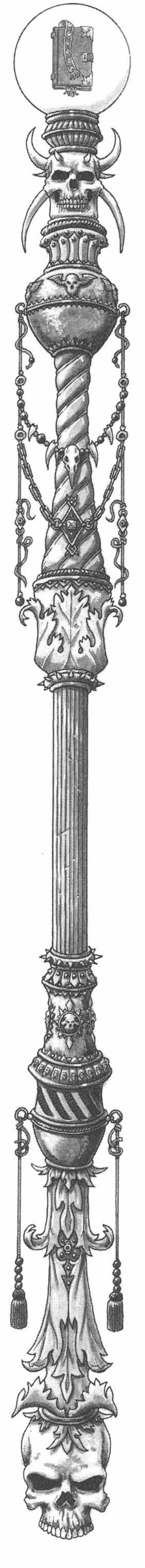
Niveau 3

Grignotage

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Ce sort lâche une horde de rats invisibles sur une victime ou sur une structure. Son aire d'effet n'est que de 1 mètre carré, mais sa férocité est telle qu'il continue de "ronger" jusqu'à la destruction de la cible. *Grignotage* a de nombreuses applications, mais il sert le plus souvent à percer des portes, des structures de terre ou des palissades pendant les sièges.

Le sort ronge 0,25 m³ par tour, dans la direction spécifiée par le skaven. Il inflige 2D6 points de Blessures par round et ignore les armures non-magiques. Les armures magiques réduisent les dommages déterminés de leur



valeur normale. Le sort est sans effet sur une cible que les rats seraient incapables de ronger, comme de la pierre. Les cibles vivantes ont droit à un test d'**I** pour l'éviter. Le sort se termine quand le sorcier le dissipe, est tué ou s'éloigne à plus de 48 mètres de la cible.

Source Pestilentielle

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : Toucher
Durée : Permanent, à moins d'une purification magique
Composants : Aucun

Ce sort contamine une source d'eau avec les germes de la Peste Noire (**WJRF**, p. 82). Quiconque entre en contact avec cette eau doit réussir un test de *contagion* ou contracte la maladie. Ceux qui ont bu de l'eau infectée subissent un modificateur de -10 pour ce test. Les sorciers skavens prennent le plus souvent pour cible des fontaines, des puits et des barriques de bière.

Niveau 4

Avatar du Rat Cornu

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 15
Portée : Personnel
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Il circule des histoires sur des Devins Gris aux cornes gigantesques, qui bondissent en pleine bataille et embrochent leurs ennemis. Ce sort en est peut-être à l'origine. Après l'incantation, d'immenses cornes jaillissent de la tête du Devin et sa taille augmente d'environ 50%. L'esprit du Rat Cornu inonde son corps. Le Devin est pris de folie frénétique et lacère tous ceux qui l'entourent, amis ou ennemis – ces distinctions n'ont plus aucune importance pour lui. Il gagne +3 points en Force, en Endurance et en Attaque, et 3D6 points de Blessures, et il est sujet à la *frénésie.* Il est également immunisé contre les effets psychologiques et seule la mort peut l'arrêter.

Cette transformation provoque une tension si forte dans le corps du skaven qu'il risque de ne pas la supporter. Il y a donc 5% de chances cumulatives chaque tour pour que sa tête explose. Si cela se produit, la frénésie surnaturelle le maintient en vie et le fait combattre pendant encore 1D6 rounds, après quoi il s'effondre, mort, sur le sol.

Couinements

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 18
Portée : 20 mètres
Durée : 1D6 heures
Composants : Aucun

L'essentiel de la magie skaven corrompt le corps ; ce sort corrompt l'esprit. Après l'incantation, le Devin étend une toile de folie autour de lui, déformant les esprits de tous ceux qui se trouvent dans les 100 mètres. Tous les humanoïdes concernés doivent réussir un test de **FM** ou succomber à l'influence du sort. Les individus concernés dégénèrent et se transforment en une horde décérébrée qui aide instinctivement tous les skavens et le Devin en particulier. Ils se regroupent autour de lui pour le protéger, suivent des instructions simples et attaquent tous ceux qui ont été épargnés par cette magie, avec les mains et les dents. Ils perdent aussi la capacité de parler et communiquent par des gestes et des sortes de couinements qui valent son nom au sort. Quand le sort est dissipé ou que le Devin est tué, ils retrouvent leur état normal en 1D10 tours.

Malédiction du Cornu

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 16
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Ce sort permet au Devin de transformer la cible en skaven pendant 48 heures, au cours desquelles elle est totalement sous son emprise et fait tout ce qu'il lui dit (sauf se tuer directement). La cible peut résister à la transformation avec un test de *contre-magie* à -20. Sur un échec, elle est soumise à un test d'Endurance pour déterminer si la transformation ne cause pas de dégâts. Sur un nouvel échec, le processus est si douloureux qu'il lui inflige 1D6 points de Blessures (les armures et l'endurance n'apportent aucun modificateur), et les résultats des coups critiques sont déterminés par la Table des Morts Violentes (**WJRF**, p. 125). Les sorts *Exorcisme* et *Dissipation de la Magie* donnent à la victime une chance de redevenir plus vite normale sur une réussite d'un test de *contre-magie.*

Le Waaagh!

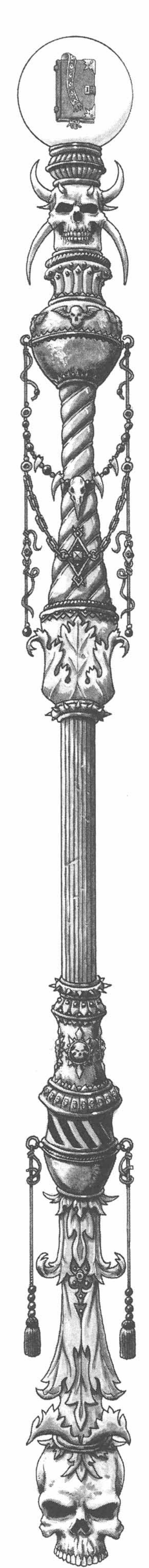
Le pouvoir magique des orques est unique en son genre, car il puise son énergie dans les créatures elles-mêmes. Leurs sorts n'ont besoin d'aucun composant magique, mais le chaman doit être entouré de peaux vertes et disposer d'une bonne réserve de ce dont il a besoin pour entrer en transes (champignons, venin d'araignée, morveux, etc.).

Niveau 1

Cé Par Coup'd'Tronche

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : 72 mètres
Durée : Instantané
Composants : Aucun

Le chaman éclate la tête de son ennemi d'un *Cé Par Coup'd'Tronche* d'énergie pure. Les deux adversaires lancent 1D6 et ajoutent au résultat leur niveau de magie (0 si la cible n'est ni sorcier ni clerc). Si le total de la cible est inférieur à celui du chaman, elle encaisse 1D6 points de Blessures, sans tenir compte de l'Endurance ou de l'armure. Si le chaman perd ou en cas d'égalité, il ne se passe rien.



Mork T'Appel'

Niveau de Sort: 1
Points de Magie: 5
Portée: 48 mètres
Durée: 1D6+1 rounds
Composants: Aucun

Une gigantesque main griffue verte descend d'une ouverture qui palpite dans le ciel au-dessus de la cible, qu'elle attrape et soulève très haut au rythme de 4 mètres par round. La victime peut tenter de se libérer chaque round par un test de Force; sur une réussite, elle plonge vers le sol et encaisse les dommages normaux d'une chute (**WJRF**, p. 75). La main disparaît ensuite dans le trou qui se referme derrière elle. Si le prisonnier n'a pu se libérer avant la fin du sort, elle le laisse tomber avant de franchir l'ouverture. Très peu de gens ont été emmenés dans le trou, et aucun n'en est revenu.

Niveau 2

Regard de Mork

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 8
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

Un souffle destructeur d'énergie magique bouillonnante, de 48 mètres de long, jaillit des yeux injectés de sang du chaman, infligeant à quiconque est sur sa trajectoire un coup de **F** 6. Seuls les objets solides ayant une **R** d'au moins 6 parviennent à l'arrêter. Le souffle traverse les matériaux moins costauds en infligeant un coup de **F** 6, mais sa Force est réduite par la Résistance de l'objet concerné. La Résistance des objets standard figure dans **WJRF**, p. 77.

Ti Mon Kiki

Niveau de Sort: 2
Points de Magie: 6
Portée: 72 mètres
Durée: 1 round
Composants: Aucun

Le chaman en appelle à Gork et Mork pour rendre un groupe d'orques ou de gobelins, se trouvant à moins de 72 mètres de lui, particulièrement résistant pendant 1 round. Le groupe affecté bénéficie de **E** +1 et porte toutes ses attaques avant que les adversaires aient l'occasion de frapper. Les orques et les gobelins redeviennent normaux au début du round suivant. Le sort est souvent utilisé au moment de charger un camp ennemi ou une formation de combat.

Niveau 3

Dur Com' des Grif'

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 8
Portée: 48 mètres
Durée: 1D6 tours
Composants: Aucun

Le pouvoir du Waaagh! s'écoule du chaman pour gagner un orque de son choix. Pendant le round suivant, tous les dommages infligés à cet orque sont ignorés. Le score en **E** de la cible augmente ensuite de 2 et ses Blessures de 1D6 points (ce qui peut amener l'orque au-dessus de son maximum normal). Tant que le sort agit, l'orque bénéficie également de **CC** +10 et de **F** +1, est sujet à la *haine* de tous ses adversaires au combat et ignore les effets critiques dus à la douleur, à l'étouffement, etc. Les conséquences de la perte de membres ou de la destruction d'organes ne sont cependant pas modifiés.

Poings de Gork

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 10
Portée: Personnel
Durée: 1 round
Composants: Aucun

Le chaman émet une lumière vert vif, tandis que le pouvoir du dieu orque Gork coule en lui, lui permettant de déchiqueter tous ses adversaires à portée de corps à corps. Au round suivant, il dispose de 1D6 attaques de **F** 6 qui touchent automatiquement. S'il obtient un 6, il relance le dé et additionne les résultats. Tant que le résultat du jet est 6, il recommence et cumule les résultats jusqu'à ce qu'il obtienne une autre valeur.

Niveau 4

Da Krunch

Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 10
Portée: 48 mètres
Durée: Instantané
Composants: Aucun

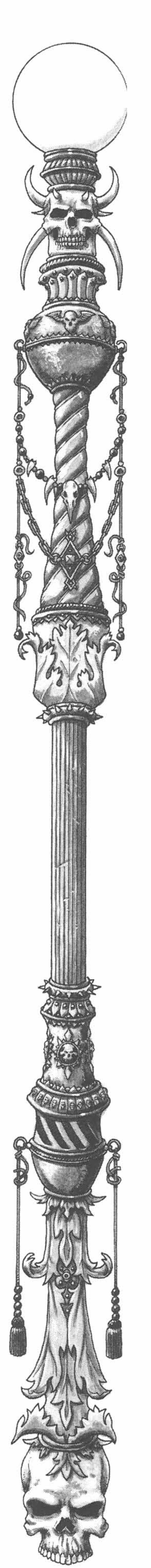
Un trou vert palpitant apparaît dans l'air et le pied tout-puissant du dieu orque Gork s'abat pour écraser l'ennemi. Ce pied mesure 6 mètres de long et 4 mètres de large. Quiconque se trouve dessous a droit à un jet sous la moitié de son Initiative pour échapper au piétinement. Les individus écrasés encaissent un unique coup de **F** 10.

Waaaaaagh!

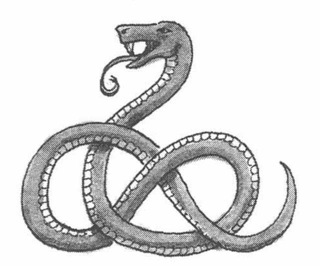
Niveau de Sort: 4
Points de Magie: 12
Portée: 72 mètres
Durée: 1D6 rounds
Composants: Aucun

Le pouvoir du Waaagh! s'écoule du chaman en un flot inextinguible d'énergie magique.

Tous les orques et les gobelins se trouvant à moins de 72 mètres de lui ajoutent +10 à leur **CC** et peuvent refaire leurs tests de **Cd** pendant 1D6 rounds. De plus, tous les sorciers et autres enchanteurs présents dans l'aire d'effet, y compris ceux qui sont censés être du côté du chaman, doivent obtenir un résultat inférieur ou égal à leur niveau de magie sur 1D6 ou encaisser 1D6 points de Blessures, sans bénéficier des armures ou de l'Endurance.



Chapitre 21



Familiers

La lune se couchait quand Strick quitta son lit dans la nuit. Il prit sa dague et, se gardant de frapper de la tête les poutres basses de la chaumière, sortit de sa chambre et se glissa silencieusement dans l'escalier. Il avait remarqué plus tôt dans la soirée à quel point il grinçait, mais son sort de Silence appris à Nuln fonctionnait parfaitement.

Comme il l'espérait, le sol de terre battue du rez-de-chaussée était couvert de petits cadavres: les chats de Frau Bernstein. Strick hocha la tête avec satisfaction: le poison qu'il avait ajouté à leur pâtée était tout aussi virulent que l'avait prétendu l'apothicaire. Huit cadavres ici, avec les pièges à l'extérieur, cela devrait –

Un bruissement derrière le mur le fit sursauter. Il se retourna brusquement et sa main frappa le dossier d'une chaise. La dague tomba avec un claquement. Strick jura tandis qu'il la ramassait. Un rat, peut-être, ou un écureuil. Rien qui puisse l'inquiéter, se rassura-t-il. Quelque chose fila en limite de son champ de vision et disparut. Il pouvait distinguer des grattements à l'intérieur du mur. Juste un rat.

Des pas derrière lui et la lumière d'une lanterne. Frau Bernstein apparut au sommet de l'escalier en robe de chambre. "Josef? Qu'est-ce que tu fais?" Elle descendit les marches, lentement, ménageant ses vieilles articulations, et s'arrêta sur la plus basse. "Qu'as-tu fait à mes pauvres chats?"

"Je les ai tous tués. Tous, Frau Bernstein," répondit Strick.

"Et pourquoi as-tu fait une chose pareille?"

"Parce que je ne savais lequel était votre esprit familier et que je n'aime pas les risques inutiles. La nuit dernière, vous m'avez demandé pourquoi j'étais revenu après toutes ces années. Maintenant, je peux vous répondre. Je –"

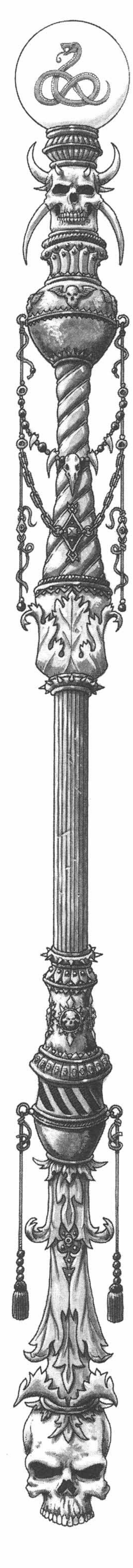
"Tu es venu me tuer, n'est-ce pas? L'élève devenu plus fort que son maître? Comme c'est... conventionnel." Frau Bernstein bâilla, faisant luire ses gencives édentées. "Bien. Vas-y. J'ai ma protection."

"Tous tes petits chéris sont morts, la vieille, et ton pouvoir avec," dit Strick.

"Mais Josef," dit Frau Bernstein, "il arrive qu'un chat ne soit qu'un chat."

Alors qu'elle prononçait ces paroles stupides, un rat obèse bondit hors de l'ombre. Ses griffes cliquetaient sur le sol et sa fourrure luisait comme du cuivre dans la pénombre. L'attention de Strick en fut un instant détournée. Comment un rat pouvait-il devenir si gras dans une maison pleine de chats? Son cœur se figea un instant quand il comprit. Après s'être arrêtée à l'autre bout de la pièce, la bête s'était retournée vers lui, les yeux brillants. De minuscules étincelles d'énergie sautillaient dans sa fourrure. Strick examina le familier puis, de nouveau, Frau Bernstein. Cela n'allait pas être aussi simple qu'il l'avait imaginé.





Posséder un familier a toujours été un rêve de sorcier. Depuis la nuit des temps, les magiciens ont d'autant plus besoin d'assistants qu'ils ont de pouvoir et d'expérience. Les apprentis étaient bien utiles mais leur loyauté n'était pas garantie. Les sorciers enviaient aux prêtres druides l'absolue fidélité de leur Esprit-animal (**WJRF**, p. 206-207) – ils devaient obtenir la capacité de créer et de contrôler leurs propres familiers.

Ces dernières décennies, des progrès décisifs ont été faits dans ce domaine : des rituels antiques ont été redécouverts et améliorés grâce à une expérimentation obstinée. Les sorciers peuvent maintenant créer leurs propres familiers, même s'ils sont moins spirituels, plus physiques et moins maniables que leurs équivalents druidiques.

Les familiers se divisent en quatre catégories – Assistant, Guerrier, Pouvoir et Sort. Au sein même de ces catégories, leurs origines et leurs formes physiques dépendent du type de magie utilisée pour les créer. Les différents enchanteurs exécutent différents rituels pour façonner et lier leurs familiers. Les rituels spécifiques sont :

Type de Sorcier	Sort rituel	Page
Magie de Bataille	*Évocation d'un Serviteur*	191
Élémentaliste	*Asservir un Élémental*	214
Alchimiste	*Distillation d'un Homoncule*	222
Nécromant	*Façonner un Serviteur Squelettique*	242

Les sorts impliqués sont incroyablement complexes et les coucher sur le papier demande des pages et des pages de textes et de diagrammes. Il est impossible de les apprendre comme les autres sorts. Pour accomplir un de ces rituels, un sorcier doit avoir accès aux parchemins et aux grimoires contenant les informations nécessaires. La facilité avec laquelle il peut les obtenir est laissée à la discrétion du MJ. Une école peut les proposer à certains de ses élèves contre services rendus ou d'importantes donations. D'un autre côté, l'accès à ce savoir peut aussi être contrôlé, limité, voire interdit par des autorités soucieuses d'apaiser des factions religieuses considérant que toute création ou expérimentation sur la vie est une abomination.

Le fait que ces rituels ne s'apprennent pas de la manière normale ne change rien à leur prix en PE (**WJRF**, p. 136) à régler à la première utilisation. Cette dépense correspond aux concepts et aux rituels devant être maîtrisés pour suivre les instructions complexes du grimoire.

Forme des Familiers

La forme d'un familier est définie par son créateur, dans les limites des matériaux utilisés pour sa création. De nombreux enchanteurs choisissent de lui donner la forme d'un petit humanoïde d'environ 30 centimètres de haut. D'autres optent pour une forme animale, celle d'un chat ou d'un petit chien : soigneusement façonné, il passera pour un animal normal, détail bien utile pour les sorciers préférant dissimuler la nature magique de leur compagnon. Les gens les plus créatifs choisissent parfois des apparences originales et bizarres, croissant de lune ou bouche grimaçante sur pattes, crapaud géant, etc. – quoi qu'il en soit, aucun familier ne peut dépasser 30 centimètres de longueur ou de hauteur.

Les alchimistes sont les plus susceptibles de choisir ces formes qui sortent de l'ordinaire puisqu'ils les façonnent dans l'argile, un matériau facile à obtenir et à travailler. Quels que soient la forme choisie et les moyens magiques utilisés, un familier n'est jamais capable de parler.

Nombre des Familiers

Les sorciers n'ont jamais plus d'un familier. Personne ne sait exactement pourquoi, mais les familiers sont des créatures férocement jalouses qui ne peuvent supporter de partager leur magicien avec un rival. (Certains érudits ont suggéré qu'ils reflètent ainsi l'instabilité et l'ambition de leurs créateurs.) Les sorciers qui ont sérieusement étudié le sujet sont au courant, mais si un PJ décide de passer outre, le MJ pourra procéder comme suit.

Chaque jour, les deux familiers font un test de **Cl**. Si un des deux ou les deux ratent leur jet, la colère monte jusqu'à que l'un attaque l'autre, même si ce n'est normalement pas dans sa nature. S'engage alors un combat à mort. Les témoins pourraient appeler la garde ou se contenter d'engager des paris. Le vainqueur reste fidèle à son maître, mais il boude d'abord pendant 1D6 jours et refuse de faire quoi que ce soit d'utile tant que dure cet accès de mauvaise humeur.

Types de Familiers

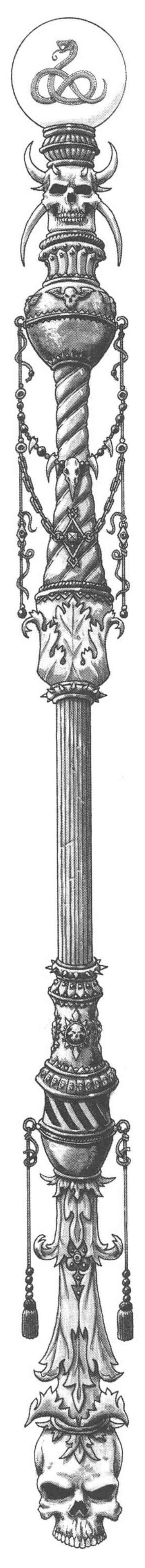
Il existe quatre types de familiers : Assistants, Guerriers, de Pouvoir et de Sorts. Les capacités et les caractéristiques de chacun d'eux sont décrites ci-dessous. L'apparence physique du familier n'est pas dictée par son type, mais plutôt par la catégorie de rituel utilisé pour le créer, les choix personnels du sorcier qui accomplit le rituel et sa capacité à façonner les matériaux utilisés selon la forme désirée.

FAMILIER ASSISTANT

Un familier assistant a pour fonction d'aider son maître dans ses travaux, en lieu et place d'un apprenti ou d'un laborantin. Semblable familier possède généralement des mains adroites ou des membres équivalents, une **Int** décente et la capacité d'interpréter correctement les instructions de son maître. Les familiers assistants sont très appréciés des alchimistes et des sorciers paisibles et solitaires de toutes traditions, car ils vaquent généralement à leurs tâches avec diligence et discrétion.

Un familier assistant peut apprendre 3 compétences de son créateur. Elles doivent bien sûr être connues du sorcier et celles qui concernent la magie ou le combat sont exclues. L'enseignement dure 50 heures par compétence (un apprentissage extraordinairement rapide pour un humain, mais les familiers sont faits pour cela). Le sorcier répartit ces heures comme il l'entend, mais chaque leçon doit durer au moins 1 heure. Fermentation, Chimie et divers artisanats sont des choix très courus. Certains sorciers, qui apprécient presque autant le luxe que la magie, enseignent la Cuisine à leur familier ; d'autres, plus prudents, veillent à ce qu'il soit compétent en Traumatologie.

Les familiers assistants se montrent souvent plus doués dans leurs compétences que leur maître – la finesse de leurs



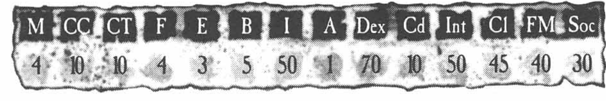
doigts, leur vivacité d'esprit et leur concentration sans faille représentent des avantages non négligeables. C'est après tout pour cela qu'ils ont été créés, pour apporter à leur maître une paire de mains supplémentaire et supérieure. Quand un familier a appris ses trois compétences, il ne peut plus les "oublier" pour laisser le champ libre à d'autres.

Certaines compétences sont d'évidence peu utiles. Les familiers peuvent apprendre Soins des Animaux, par exemple, mais rares sont les animaux domestiques qui tolèrent d'être brossés et harnachés par une minuscule entité surnaturelle. De plus, toutes les compétences en rapport avec la parole sont sans utilité pour un familier.

On considère communément les familiers assistants comme le type le plus indépendant, mais ils sont en vérité de terribles faiseurs d'embarras. Dès qu'ils sont forcés de rester à plus de 10 mètres de leur créateur, ils se mettent à nettoyer et à ranger les alentours – même en plein milieu d'une forêt balayée par la tempête – tout en guettant éperdument le retour de leur maître. Quand ce dernier revient enfin, ils se précipitent, le saluent avec respect et lui montrent leur travail en attendant visiblement ses compliments. S'ils sont laissés seuls trop longtemps, ils réduisent leur environnement à une parfaite stérilité géométrique (même si cela implique de mélanger et de dissimuler des piles soigneusement classées de parchemins et de notes ou de déplacer mobilier et ustensiles), rectifient leur coupe jusqu'à devenir chauves et reniflent rageusement sur tout ce qui peut les déranger.

Un familier assistant garde son maître quand il dort, mais s'il détecte une menace potentielle, il préfère toujours le réveiller plutôt qu'essayer de régler le problème lui-même. Il occupe chaque instant de repos à nettoyer les environs ou à d'autres tâches "utiles". Il respecte ses instructions à la lettre, mais le moindre imprévu le plonge dans un abîme de perplexité et d'anxiété. Il réveillera alors probablement son maître, avec un maximum d'égards, pour lui communiquer ses inquiétudes au sujet de la gouttière percée, par exemple. Le MJ devrait faire des tests de **FM** pour vérifier si un familier réussit à réfréner ses instincts ménagers et des tests de **Cl** pour voir s'il renonce à réveiller son maître à la moindre circonstance imprévue.

Nombre de sorciers désordonnés ou misanthropes ont créé des familiers assistants dans l'espoir d'améliorer leur environnement domestique. C'est généralement une erreur. Le familier reste fidèle jusqu'à la mort, mais il finit par développer un mépris pour les négligences de son maître, qu'il ne peut exprimer qu'en se montrant encore *plus* maniaque. Très vite, il se met à faire disparaître le moindre objet abandonné quelques secondes par son créateur et souligne de reniflements et de grimaces tout écart de son maître ou de ses amis à ses standards perfectionnistes de propreté et d'élégance. Les familiers assistants les plus vieux peuvent se montrer plus éloquents en un soupir ou un regard que bien des humains en cinq minutes de discours.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	10	10	4	3	5	50	1	70	10	50	45	40	30

FAMILIER GUERRIER

Les familiers guerriers sont de petites créatures qui défendent leur créateur au combat, lui permettant de se concentrer sur ses sorts. Leur dextérité associée à une force surprenante pour leur taille en font des adversaires redoutables, surtout quand ils bénéficient de l'effet de surprise. Ils sont généralement armés de petites épées ou de lances (prises en compte dans les caractéristiques données ci-dessous) et restent systématiquement à moins de 10 mètres de leur créateur (sauf ordre contraire et réussite de **FM**). Un familier guerrier qui se retrouve éloigné de son maître fait tout son possible pour le rejoindre et combat tous ceux qui prétendent l'en empêcher, amis ou ennemis.

Quand il ne combat pas, un familier guerrier garde son maître, généralement posté sur son épaule le jour ou près de sa tête la nuit. Son maître lui apprend qui sont ses amis, le plus souvent en lui donnant leur main à flairer. Un familier guerrier laissera approcher un ami certifié mais, à moins que son maître ne l'arrête, il attaque toute autre personne qui s'approche à moins de 2 mètres, aussi amicale que puisse être son attitude. Quand leur maître ne peut plus leur donner d'instructions, parce qu'il dort, qu'il est inconscient ou autre, les familiers guerriers attaquent amis comme ennemis, sauf réussite d'**Int** – une caractéristique qui n'est pas leur point fort.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	10	4	4	10	60	2	60	60	20	70	30	10

FAMILIER DE POUVOIR

Contrairement aux familiers assistants, les familiers de pouvoir ont une fonction spécifique : stocker les Points de Magie de leur maître et les lui restituer quand il en a besoin.

Un familier de pouvoir peut stocker jusqu'à 10 PM en toute sécurité. Quand un sorcier tente de dépasser cette limite, le joueur lance 1D10 et compare le résultat avec les points excédentaires. Si le résultat du jet est inférieur ou égal, le familier explose et redécore les alentours. Toute personne à moins de 2 mètres encaisse un coup automatique d'une Force égale au nombre de PM excédentaires. Tous les PM transférés au familier sont perdus.

Vincent l'Éclair Noir est coincé au dernier étage d'un entrepôt abandonné, les deux jambes brisées suite à une rencontre avec des sectateurs de Khaine. Les survivants ne vont pas manquer de revenir avec des renforts avant le jour, et Vincent décide qu'il sera en meilleure position pour les recevoir avec une réserve de PM dans son familier de pouvoir Timotus. Il essaie d'en stocker 14, mais le joueur obtient un 2 sur son 1D10. Catastrophe ! Le familier gonfle encore et encore, et finit par exploser dans une répugnante déflagration d'argile humide et de magie. Vincent encaisse un coup de ***F*** *4 et s'évanouit. Ses 14 Points de Magie sont perdus. Il y a des soirs...*

Le sorcier doit toucher son familier de pouvoir pour y placer ses points. Le transfert de chaque point dure 10 secondes. Le familier se met alors à luire et à étinceler ; plus il absorbe d'énergie magique et plus le phénomène est évident. Un familier contenant 15 PM brille avec une intensité insoutenable et son contact inflige à tout autre que son maître 1D3 points de Blessures. Pour quelqu'un doté du Sens de la Magie, un simple coup d'œil et une réussite

d'**Int** suffisent à déterminer le nombre de PM stockés dans le familier de pouvoir d'un étranger. Ces PM sont restitués au maître du familier par simple contact. Un sorcier peut utiliser, pour jeter ses sorts, ses propres PM, ceux de son familier ou n'importe quelle combinaison des deux. Un enchanteur qui arrive à l'heure du coucher sans être épuisé ne manque généralement pas de mettre en réserve une partie au moins de ses PM restant pour accroître ses disponibilités du lendemain.

Quand le familier n'est pas en train de recevoir ou de restituer des PM, il reste à moins de 10 mètres de son créateur (sauf ordre contraire et réussite d'un jet de **FM**). Un familier de pouvoir séparé de son maître (plus de 10 mètres) s'affole et se tourmente, pleurant et gémissant comme un enfant qui a perdu sa mère. Ses PM s'évanouissent au rythme de 1 toutes les 5 minutes jusqu'à ce que cesse cette séparation. Il n'essaie pas de retrouver son maître par lui-même, mais l'appelle – par son nom, le seul mot qu'il puisse prononcer – avec des gémissements à fendre le cœur.

Créatures timides et effacées, les familiers de pouvoir ne lâchent normalement pas leur maître d'un pas et se cachent derrière lui ou escaladent son bras pour se réfugier sur son épaule au moindre signe de danger. Ils la gardent quand il dort et le réveillent dès qu'ils perçoivent une menace. Le MJ tiendra compte de leur nature peureuse en exigeant un test de **Cl** pour tout ce qui peut sembler menaçant, un chien qui aboie à l'extérieur, un ami qui vient réveiller le sorcier, etc. Sur un échec, le familier réveille son maître avec tous les signes de la panique.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	2	3	5	40	1	40	10	40	20	70	10

FAMILIER DE SORTS

Les familiers de sorts lancent des sorts à la place de leur maître. Ils peuvent en apprendre jusqu'à 3 qu'ils jetteront pour le compte de leur maître, sur son ordre ou celui d'une personne en qui ils ont confiance (test de **Soc**). Ils doivent pour cela se trouver à moins de 10 mètres de leur créateur – qui n'est pas nécessairement conscient. Les Points de Magie requis par le sort sont fournis par le sorcier et non par le familier qui n'en a aucun. Le sort du familier fonctionne de la manière habituelle et coûte toujours le même nombre de PM, mais permet au sorcier de lancer 2 sorts dans le même round. L'ordre des deux sorts dépend des **I** respectives du sorcier et du familier. Si le sorcier n'a plus assez de PM pour payer les points nécessaires au second sort, ce dernier ne peut être lancé. Quand un sort de groupe est utilisé sur un sorcier ou sur son familier, on considère toujours que la paire ne constitue, en fait, qu'une seule et même cible.

Que le familier soit en train de jeter ses sorts ou pas, il reste toujours à moins de 10 mètres de son créateur (sauf ordre contraire et réussite d'un test de **FM**). Un familier de sorts qui se retrouve éloigné de son maître fait tout son possible pour le rejoindre et n'hésite pas à réduire tous les obstacles qui entravent sa marche à coups de sorts. Les PM nécessaires à ces sorts sont payés par son maître, ce qui peut lui poser un problème s'il avait prévu de les utiliser autrement. C'est le seul cas de figure où un familier devient capable de jeter des sorts à plus de 10 mètres de son créateur.

Un familier de sorts garde son maître quand il dort et le réveille dès qu'il perçoit un danger. Il peut aussi, sur instructions de ce dernier, jeter un sort déterminé pour régler le problème, une *Boule de Feu*, par exemple. Il doit cependant réussir un test d'**Int** pour reconnaître un danger pour ce qu'il est. Un ennemi se présentant avec force démonstrations d'amitiés passe sa garde sur une réussite de **Soc**. Les familiers de sorts sont des créatures affectueuses et curieuses qui adorent les caresses et la conversation. Assis sur l'épaule de leur maître, ils semblent se passionner pour ses propos et ceux de ses amis, même s'ils n'y comprennent pas grand-chose et ne risquent pas de les répéter. Quand un familier de sorts ne reçoit pas assez de preuves d'affection de son maître, il devient boudeur et lui adresse de nombreuses grimaces dès qu'il a le dos tourné, au grand amusement des éventuels témoins.

Pour apprendre un sort à son familier, le sorcier doit le connaître lui-même. Cela lui prend 24 heures, qui peuvent être réparties à sa convenance. Il doit, cependant, dépenser une seconde fois les PE prévus pour le sort, comme s'il le réapprenait lui-même. Le premier sort fait exception à cette règle puisqu'il est transmis lors du processus de création et d'invocation du familier, et ne coûte aucun PE supplémentaire.



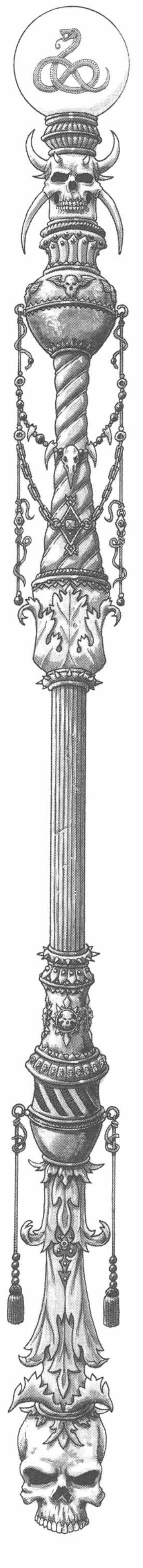
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	20	20	2	3	7	40	1	40	10	60	30	50	40

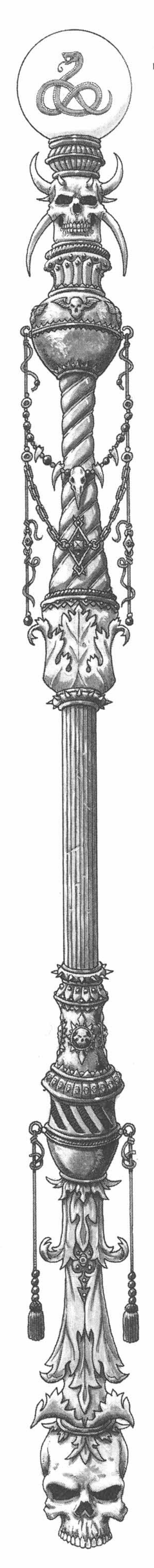
Contrôle des Familiers

Les familiers sont capables de suivre des ordres simples donnés par leur maître, même s'ils ne peuvent eux-mêmes parler. Ils se conforment toujours à ses instructions quand cela est possible et s'ils se trouvent à moins de 10 mètres. Les ordres les plus simples sont les plus efficaces, les familiers n'ayant qu'une compréhension limitée. Toute instruction plus complexe que "surveille cet homme", "reste derrière moi" ou "apporte-moi ce livre" risque d'être mal interprétée et donne lieu à un test d'**Int** de la part du familier. Une longue série d'ordres peut même se traduire par une série de tests. Les familiers ne gardent jamais très longtemps en mémoire les enchaînements d'instructions (même s'ils n'oublient jamais un visage).

De fait, un test d'**Int** est de rigueur pour toute instruction après la première, aussi simple qu'elle puisse être. Par exemple, une série d'instructions du type "va dans la pièce voisine, met cette bouteille d'encre dans le tiroir, éteint la chandelle et rapporte-moi le gros livre vert posé sur le bureau" nécessiterait trois tests successifs. Un échec signifie qu'une des instructions n'a pas été menée à bien (le familier a laissé la chandelle allumée). Un échec à tous les tests signale peut-être une catastrophe ; le familier verse l'encre dans le tiroir, enfile la chandelle dans la bouteille et s'épuise en vain en cherchant à ramener le bureau sur lequel est posé le gros livre vert.

Une instruction qui éloigne le familier à plus de 10 mètres de son créateur donne lieu à un test de la **FM** du familier. Sur un échec, la créature s'accroupit à la limite fatidique,





malheureuse et tremblante, avec peut-être un gémissement ou deux. Le maître peut essayer la même instruction après 5 minutes mais le test de **FM** se fait à -10, le suivant à -20, etc. Le problème se pose de la même manière quand le sorcier veut s'éloigner à plus de 10 mètres: le familier doit réussir un test de **FM** ou foncer à la poursuite de son maître, quelles que soient ses instructions. Nombre d'enchanteurs finissent par trouver ce comportement gênant.

Automates magiques, les familiers n'ont besoin ni de dormir ni de respirer ni de manger. (Il arrive, cependant, que des familiers singent les manières de leur maître tant aimé, hélas surtout les plus embarrassantes, éructations, tics, etc.) Conscients de leur propre existence, ils sont soumis aux tests psychologiques et peuvent développer des folies.

Jouer les Familiers

Un familier est créé pour servir son maître et ce dernier dicte donc bon nombre de ses actions. Il arrive cependant que les instructions données soient sujettes à interprétation ou qu'aucun ordre pertinent n'ait été donné. Ces circonstances devraient toujours être traitées comme un intermède amusant.

Le familier est un PNJ. Il est donc interprété par le MJ. Le sorcier qui a passé six ans à acquérir les connaissances nécessaires à sa création le considère certainement comme un atout, mais il peut, en fait, poser toutes sortes de problèmes. Si le MJ fait confiance au joueur pour l'interpréter correctement, il peut lui en laisser le contrôle, 0 mais chaque fois que se pose la question des actions d'un familier dans une situation donnée, le MJ a le dernier mot. Il est aussi possible de confier le familier à un autre joueur ou à un comité de joueurs excluant celui du créateur. Des suggestions de comportements peuvent même être couchées sur papier et tirées au hasard dans un chapeau.

Pour se représenter la personnalité d'un familier, mieux vaut peut-être s'imaginer un singe fidèle et affectueux (mais pas très intelligent) ou un enfant facilement distrait.

La Mort et les Familiers

Contrairement aux druides, les sorciers ne sont pas spirituellement liés à leur familier et ne sont pas directement affectés par leur décès. Beaucoup d'entre eux traitent donc leur création comme un simple outil, un outil bien utile malgré ses tendances à la panique et au mimétisme. Ils regrettent leur mort, mais la pleurent rarement. Les sorciers les plus protecteurs envers leur familier ne cherchent souvent qu'à préserver le gros investissement qu'a représenté leur création. Certains se montrent réellement attentionnés et endeuillés par leur mort, mais ils sont l'exception plutôt que la règle.

Les druides n'apprécient pas cette attitude négligente des sorciers, considérant que le créateur doit à sa créature tout l'amour qu'un parent doit à son enfant. Cette différence d'opinion a d'ailleurs fait l'objet de controverses plus ou moins publiques et féroces.

MORT DU MAÎTRE

Pour le familier, la mort de son créateur est toujours un traumatisme et bien pire. En perdant son maître, il ne perd pas que sa raison de vivre, mais aussi son seul lien avec la vie. La plupart le suivent dans la tombe, même si chaque type réagit différemment à cette perte. À la mort de son créateur, un familier perd immédiatement 1 **B** et 1 de plus chaque jour qui suit, jusqu'à 0. Il ne reste alors de lui que ses éléments constitutifs – un tas de poussière dans le cas du familier d'un alchimiste.

Il arrive qu'un familier reste en vie quand il peut se lier avec un nouveau maître avant la dissolution finale. Ces transferts d'allégeance sont rares et se produisent uniquement lorsque le nouveau maître était un ami proche du défunt et quelqu'un que le familier connaît depuis longtemps. Il peut alors apprivoiser la créature en réussissant un test d'**Int**. Il fait ce test chaque jour, mais en cas d'échec, le familier continue de perdre son point de Blessures quotidien. À la première réussite, le familier s'attache à lui. Il ne récupérera cependant jamais les points perdus pendant son deuil – son score de **B** restera ce qu'il est le jour du transfert d'allégeance.

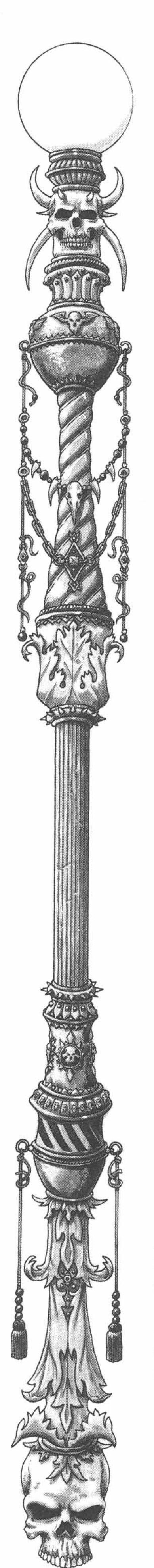
ATTITUDES FUNÈBRES

Les familiers assistants réagissent à la mort de leur maître avec calme et dignité. Ils insistent pour préparer le corps et s'imposent souvent comme maître de cérémonie dans des funérailles parfaitement conduites. Ils perdent 1 point de Blessures par semaine avant de s'effondrer et se déliter, ne laissant qu'un petit tas de poussière sur la tombe ou la stèle commémorative de leur créateur. Si on les empêche de diriger à leur gré les funérailles, ils perdent leur point de Blessures de la même manière et meurent dans une crise de colère. Les nouveaux maîtres potentiels doivent attendre 1D4 semaines avant de faire un test de **Soc** pour s'attacher le familier – ils gagnent un bonus de +10 pour chaque semaine pendant laquelle ils se recueillent en sa compagnie sur la tombe de leur ami. Apprivoisé, le familier sert son nouveau maître au mieux de ses capacités, même s'il semble toujours lutter contre son chagrin et comparer le maître actuel à l'ancien.

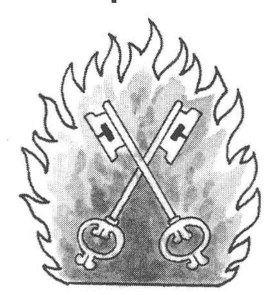
Un familier guerrier est pris de frénésie à la mort de son maître (voir **WJRF**, p. 69): il tue encore et encore jusqu'à ce qu'on l'achève. Rien ne peut prévenir cette crise meurtrière ni l'arrêter une fois qu'elle a commencé.

Un familier de pouvoir s'assied près du cadavre de son maître pour gémir et pleurer. Il suit le corps quand il est déplacé et fait tout son possible pour rester à son contact. Il finit généralement par se désintégrer sur sa tombe. Rien ne peut arrêter ce processus – un familier de pouvoir n'accepte jamais un nouveau maître.

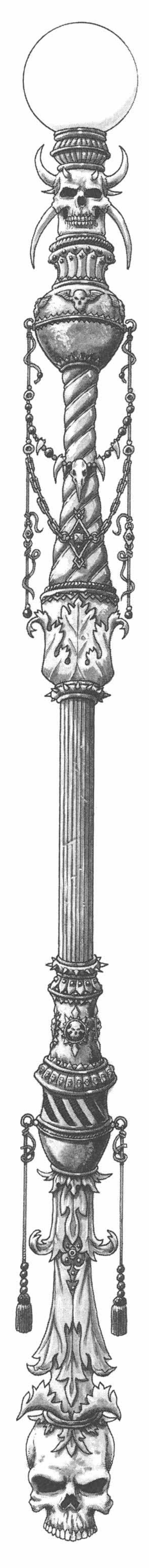
Un familier de sorts réagit à la mort de son maître avec confusion et incompréhension. Il cherche à le ranimer, secoue le cadavre et gémit comme un chien abandonné. Naturellement affectueux, le familier de sorts est plus enclin que tout autre à accepter un nouveau maître. Il ne pourra cependant jeter des sorts que pour un magicien, puisque ce sont les PM de son maître qui alimentent sa magie. Un non magicien ne récupère qu'un petit serviteur incapable de s'éloigner de plus de 10 mètres. Un familier de sorts dans cette position peut, s'il reçoit un joyau d'énergie (**WJRF**, p. 188) ou autre objet semblable, utiliser quand même les sorts que lui avait appris son créateur.



Chapitre 22



Secrets des Arcanes



Maria von Tasselheim s'agenouilla au centre du cercle de chandelles noires. Leur lumière tremblante soulignait d'ombres tranchées ses traits aquilins. Elle jeta un dernier regard au pentagramme, un réseau de lignes d'argent sur le sol de la cave, avant de se pencher sur le grimoire ouvert devant elle. Un raclement de gorge nerveux et elle commença à psalmodier les phrases ésotériques qui allaient invoquer son serviteur démon.

Briseâme était un démon de Tzeentch des plus mineurs, mais Maria avait tout de même beaucoup appris de lui, et son faible rang dans la hiérarchie de l'enfer ne lui donnait aucune chance de vaincre les charmes protecteurs de la sorcière. Les démons de Tzeentch étaient cependant réputés pour leur ruse et la vivacité avec laquelle ils exploitaient la moindre opportunité de se retourner contre leur invocateur.

Maria chantait maintenant le cœur du sortilège; les lignes du pentagramme luisaient d'un éclat bleuté et glacé, tandis qu'un nuage de fumée rose vif commençait à se matérialiser au centre.

Malgré ses rencontres démoniaques, Maria ne pensait pas être une servante du Chaos. Tous les répurgateurs du Middenland la condamneraient sans hésiter au bûcher s'ils découvraient sa véritable vocation, mais Maria l'apothicaire se considérait comme une digne enfant de Teclis: il fallait protéger l'Empire du Chaos et il était donc de son devoir d'en apprendre autant que possible sur cette menace. Et quel meilleur informateur aurait-elle pu trouver qu'un démon?

Des coups secs frappés à la porte du rez-de-chaussée, celle de la boutique, coupèrent la sorcière dans son incantation. À cette heure de la nuit, il ne pouvait guère y avoir qu'une seule explication à cette visite. Mais le rituel n'était pas terminé et l'interrompre pourrait avoir des conséquences bien pires! Mieux valait invoquer le démon pour le renvoyer aussitôt.

Le cœur battant, Maria balbutia rapidement les dernières lignes du sort. Les flammes des chandelles s'agitèrent et les ombres de la pièce semblèrent grandir, repousser de leurs noirs appendices les limites du petit cercle de lumière. Elle était sûre que quelque chose n'allait pas quand les lignes du pentagramme virèrent du bleu au rose, puis au pourpre. Le tourbillon de fumée était maintenant rouge sang...

"Briseâme?" demanda Marie d'une voix tremblante.

Le brouillard commençait à se condenser. Quelque chose de grand et d'allongé se matérialisa dans le pentagramme. Et le voilà, de la vapeur montait de ses flancs écailleux, de ses membres grêles et de son monstrueux crâne cornu. Le monstre braqua ses yeux blancs sans pupille sur la sorcière tremblante.

La Lettre de Sang feula quand il éprouva la résistance magique des défenses de Maria. Ses muscles se nouèrent et se dénouèrent sous le cuir rouge quand il leva sa lame infernale, brumeuse et déchiquetée, et il sortit du pentagramme.



Pour l'essentiel, ce livre est un ouvrage de référence destiné aux maîtres de jeu comme aux joueurs. Ce chapitre, en revanche, ne s'adresse qu'au MJ. Il contient des suggestions et des conseils pour donner vie aux éléments décrits dans le reste du livre, pour insuffler ce sens du merveilleux qui fait que la magie n'est pas simplement une autre manière de griller les méchants.

Atmosphère

La magie est une force étrange et capricieuse. Ses utilisateurs connaissent fort mal ses rouages internes, même si les grands mages des elfes hauts ne l'avoueront jamais. Plus important, ce n'est pas une science. Cela ne fonctionne pas tout le temps et les sorciers ne récupèrent pas toujours l'énergie investie. La magie doit toujours sembler un peu mystérieuse et inquiétante, quelles que soient les connaissances accumulées par les personnages ou les joueurs. La magie doit rester un peu dangereuse, un peu imprévisible, parfois spectaculaire et souvent terrifiante.

En cours de partie, il est facile de l'oublier. Les points de règles, comme les listes de sorts et les points de magie, peuvent obscurcir la finalité véritable, faire croire que tout s'enchaîne mécaniquement et sans surprise. Si vos joueurs considèrent ainsi les pouvoirs magiques de leur personnage, quelque chose ne va pas.

Les habitants du Vieux Monde ont quelques raisons d'accueillir les enchanteurs avec méfiance : un sorcier dans le voisinage, c'est un peu l'équivalent d'une fabrique de poudre à canon – surtout si le sorcier est enclin à la recherche expérimentale. Apprendre un nouveau sort, ce n'est pas la même chose qu'acheter une nouvelle épée. La première fois qu'il est lancé, les raisons de s'inquiéter ne manquent pas. A-t-il été appris correctement? Le sorcier a-t-il correctement déchiffré l'écriture du créateur du parchemin? Ce dernier n'a-t-il pas fait quelques erreurs en le rédigeant? Les composants sont-ils parfaitement purs? Un ennemi n'a-t-il pas réussi à saboter une des étapes du processus? Et si le sorcier a créé le sort lui-même, il y a deux fois plus de raisons de s'inquiéter.

Le MJ qui veut réinsuffler la magie dans le lancement des sorts, la rendre sombre et excitante plutôt que prévisible et ennuyeuse, a le pouvoir de le faire. Quand les joueurs pensent qu'ils savent tout ce qu'il y a à savoir sur la magie, elle devient banale. Cela conduit souvent à une "course à l'armement" qui force le MJ à faire intervenir des grands méchants toujours plus grands et plus méchants, de plus en plus meurtriers. Inéluctablement, les personnages finissent par affronter des hordes de sorciers mort-vivants et des démons à chaque séance de jeu. C'est la mauvaise pente. Les joueurs n'ont pas à connaître toutes les possibilités du monde qui les entoure et vous pouvez même les laisser dans le doute en ce qui concerne leur propre capacité.

Pour esquiver l'ornière de la routine, évitez autant que possible les noms et les étiquettes, surtout pour les sorts. Décrivez toujours ce qui se passe comme une histoire plutôt que comme une succession de points de règles. Ne dites jamais quel sort est utilisé par un PNJ – vos joueurs sauraient immédiatement comment gérer le problème. Il est banal de dire : "Il vous envoie un éclair" ; soyez évocateur : "Ses bras s'animent et sa voix résonne ; son front se couvre de sueur sous l'effort et son regard semble se perdre ; des mèches de magie céleste s'étirent vers lui et tourbillonnent. Il pointe soudain les bras dans votre direction et un arc électrique jaillit dans votre direction". En vous astreignant à ce type d'effort, vos joueurs pourraient très bien répondrent de même.

Décrivez toujours les effets du sort ; indiquez éventuellement quels composants sont ceux brandis par le sorcier. Ne donnez le nom et les autres précisions techniques qu'au PJ qui connaît déjà parfaitement le sort et qui sait d'instinct comment réagir de la bonne manière. Même si le personnage reconnaît effectivement le sort qu'on lui lance, n'hésitez pas à en modifier le rituel. Tout le monde n'agit pas de la même manière et certains sorciers ont bâti leur réputation sur leurs variations personnelles des grands classiques. Les divers temples et écoles du Vieux Monde enseignent peut-être diverses façons de lancer les mêmes sorts et certains rituels très semblables produisent, en fait, des effets fort différents.

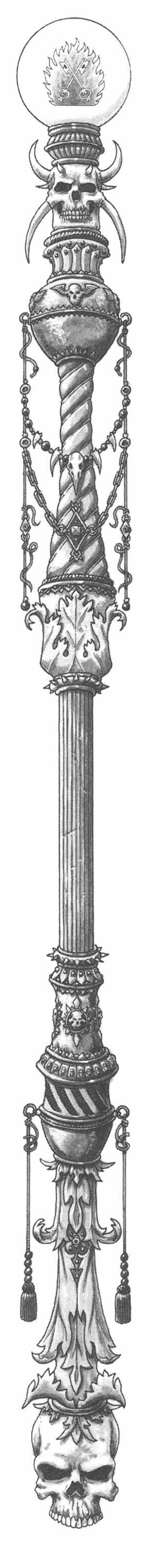
Même chose pour les créatures que vous opposez à votre équipe : si vous venez d'inventer un nouveau démon mineur, n'allez pas dire à vos joueurs que c'est un démon mineur. Décrivez-le plutôt dans toute sa gloire, sans omettre la moindre griffe, le moindre tentacule, et demandez un test de **Cl** – ils tireront leurs propres conclusions. S'ils le supposent plus fort qu'il ne l'est, ils risquent de s'enfuir ; ils peuvent aussi le prendre pour un quelconque mutant et ne découvrir sa véritable puissance que lorsque le combat est engagé.

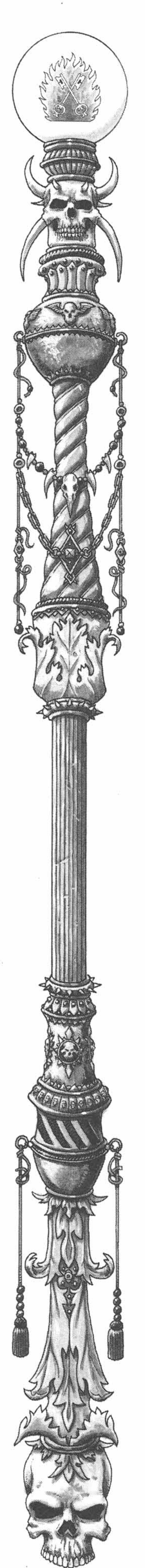
Souvenez-vous qu'en jeu de rôle, vous disposez toujours d'un budget effets spéciaux illimité. Ne craignez jamais de vous montrer grandiloquent. Vos joueurs ne se moqueront pas de vos descriptions, aussi outrées soient-elles ; ils seront beaucoup trop inquiets pour leur personnage pour avoir envie de rire. Dans la même veine, ne vous contentez pas de leur signaler qu'ils ont perdu quelques points de Blessures ; faites-leur ressentir le souffle brûlant qui les a rôtis.

Par ailleurs, ne sous-estimez pas les effets des variations les plus minimes. L'inconnu est terrifiant. Quand vos joueurs affrontent un sorcier inconnu, il n'a pas à jeter des Boules de Feu ordinaires – les siennes peuvent très bien être bleues et exploser à l'impact. Côté règles, elles fonctionnent exactement comme les Boules de Feu habituelles, mais vos joueurs seront trop occupés à deviner quelle est cette magie nouvelle et comment ils peuvent s'en prémunir pour s'en rendre compte.

Les Magiciens du Maître

Soyez donc narratif, évocateur, mais n'ayez pas non plus peur d'improviser. Vos PJ peuvent inventer de nouveaux sorts, faites de même avec vos PNJ. Cela vous permet de les faire agir de manière complètement inattendue quand vous le désirerez. Et vous pourrez être sûr (votre PNJ ayant bien pris soin d'oublier de coucher par écrit les détails de son invention) que les personnages ne pourront pas rendre la pareille à votre scénario soigneusement préparé, lors de la prochaine séance.





Les PNJ ne sont pas censés écraser les PJ. Ils ne doivent donc pas disposer d'une magie plus efficace que la leur. Jouer plutôt sur le descriptif. Vos PNJ peuvent avoir des pouvoirs qui ne sont pas directement dangereux pour les PJ, mais qui n'en restent pas moins spectaculaires et mystérieux. Les pouvoirs magiques inconnus peuvent être utilisés pour terrifier les PJ mages, justement parce qu'ils sont inconnus. Malgré tous leurs efforts et leurs réussites d'**Int**, les PJ ne feront qu'en apprendre un peu plus sur l'étendue de leur ignorance. N'hésitez pas à refléter ou amplifier leur incompréhension et leur inquiétude avec vos mages PNJ. "Je n'ai jamais rien vu de pareil," dit l'un. "Moi si," répond son collègue. "Vous vous souvenez de l'explosion qui avait rasé l'école de Delberz il y a une cinquantaine d'années? Un de leurs mages travaillait sur quelque chose de très semblable. C'est troublant."

Vous n'avez même pas besoin de décrire ces nouveaux effets magiques étranges en détail. Quelques allusions et points de comparaison suffiront, la plupart du temps, à emballer l'imagination de vos joueurs – et la machine à se faire peur. Il arrive qu'un malentendu suscite des hypothèses bien plus terrifiantes que vous n'auriez voulu. N'hésitez pas dans ce cas à laisser courir.

Pour ce qui est des événements magiques "naturels" (qui ne résultent pas d'un sort mais de la nature magique du monde), aucune limite ne peut vous être opposée. Le pouvoir brut de la magie noire, telle qu'elle est maniée par les émissaires des dieux noirs par exemple, est écrasant et ses effets n'ont pas à être limités par autre chose que votre imagination.

Personnages et Sorts

Naturellement, les joueurs doivent savoir comment fonctionnent les sorts de leurs personnages, comment ils doivent être lancés et quels sont leurs effets. Cela n'exclut pourtant pas un minimum de mystère. Quand la routine menace, incitez-les à changer leurs habitudes. Un ingrédient clé pourrait connaître une pénurie temporaire. Une école de magie pourrait interdire l'usage de leur variante habituelle d'un sort jusqu'à l'aboutissement d'une enquête sur ses "effets secondaires" récemment découverts. Encouragez l'innovation, les utilisations nouvelles de sorts anciens et les applications hors combat.

Rendue folle de rage par les déprédations et les pollutions de sa forêt natale, Rosa l'élémentaliste jette boule de feu sur boule de feu sur la troupe de vandales orques. Les projectiles de feu blanc déchirent l'air avec un sifflement assourdissant, et leur impact propulse les orques en tout sens comme des poupées de son.

Pyotr de Nuln façonne sa magie différemment. Illusionniste errant, il gagne sa vie par ses spectacles de magie. Il envoie ses boules de feu dans le ciel où elles s'élèvent gracieusement sur un sillage d'étincelles dorées, explosant avec un claquement soudain en un stupéfiant mélange de couleurs vives.

Gardez à l'esprit que les sorciers ne sont pas fabriqués à la chaîne. Ce sont tous des individus (des caricatures de l'individualisme, bien souvent) qui utilisent leurs pouvoirs magiques d'une manière qui leur est propre. N'hésitez pas à faire des descriptions différentes pour un même sort utilisé par les PJ ou les PNJ. Il peut être intéressant de faire varier les effets spéciaux suivant l'humeur du personnage, l'environnement ou la période de la journée. Si vous introduisez ces variations avec subtilité, le joueur risque de ne pas s'en rendre compte aussitôt. La mécanique du jeu doit rester la même, mais les descriptions peuvent varier à votre convenance.

Greta, une sorcière des taillis, n'a jamais signalé ses capacités à ses compagnons qui entretiennent des préjugés déplaisants sur ce sujet. Pour dissimuler sa profession, elle ne recourt à ses sorts que lorsque leurs effets peuvent être attribués à des coïncidences. Jouant les peureuses, elle rôde aux arrières des combats et jette discrètement des sorts, tels que Renversement. *Ce n'est que le soir, quand elle s'éclipse pour apprendre de nouveaux sorts auprès de son maître, que ses partenaires ont une chance de concevoir quelques doutes sur sa véritable nature.*

Encouragez vos PJ sorciers à réfléchir sur leur magie. Découvrez comment ils appréhendent leurs capacités et incitez-les à définir leur relation à la magie. Leur attitude est-elle académique? Ont-ils conquis le pouvoir de haute lutte? Est-ce quelque chose qui leur est naturel? Sont-ils capables de lancer des sorts depuis l'enfance? Que pensent-ils de leur différence dans ce cas? Sinon, qu'ont-ils ressenti quand tout a commencé? Et dans l'action, sont-ils épuisés par la magie ou remplis de joie? Est-ce quelque chose de mystique, de pseudo-scientifique? Réfléchir à ces questions ne peut avoir qu'un effet bénéfique sur le jeu de rôle.

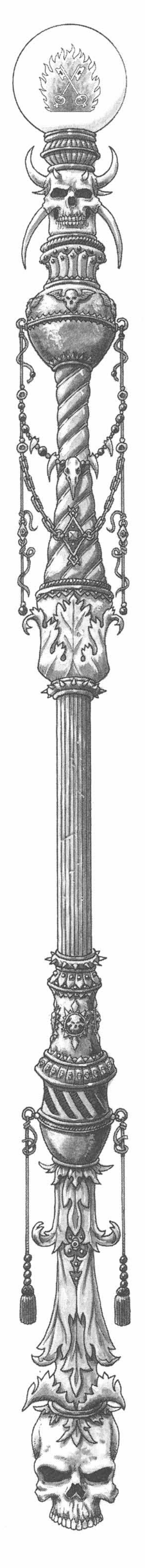
Assurez-vous que vos PJ sorciers comprennent clairement ce que peut leur magie et ce qu'elle ne peut pas. La magie n'existe pas dans le monde réel et vous ne pouvez attendre des joueurs qu'ils connaissent les "lois de la magie" aussi bien que celles de la physique. Ils abordent peut-être Warhammer avec des idées fausses issues d'autres jeux, livres, films ou autres sources.

Le Cadre et la Magie

Le monde de Warhammer est empreint de magie – c'est un élément fondamental du cadre général. Pourtant, un très petit nombre d'humains, quelques privilégiés pour mille, sont capables de l'utiliser. Veillez à respecter l'attitude Warhammer des gens ordinaires envers la magie et les sorciers. Assurez-vous aussi que vos joueurs la connaissent: leur personnage a grandi dans le même climat de peur et de méfiance pour tout ce qui est magique.

Les attitudes envers la magie varient aussi à travers l'Empire, d'une province à l'autre, de la ville à la campagne. Près d'une école de magie, les gens montrent sans doute beaucoup de tolérance – ou autant que partout ailleurs dans le Vieux Monde – envers les enchanteurs, mais même au cœur d'une ville de passage importante, pratiquer la magie en public peut soulever une émeute qui risque fort de se terminer par un lynchage.

À chaque séance de jeu, rappelez-vous d'explorer tout l'éventail des réactions des PNJ à la magie, peur, horreur, avidité, envie, enthousiasme. Mettez en évidence l'ignorance



des gens ordinaires sur ces questions. Beaucoup croient que tous les magiciens peuvent transformer le plomb en or et lire les pensées. Les gens normaux n'ont jamais entendu parler de listes de sorts. Vous pouvez souligner cela en commençant par jouer un PNJ dans le registre terreur et scepticisme qui, une fois convaincu des pouvoirs et bonnes intentions des PJ, se mettrait à compter sur eux pour régler tous ses problèmes. Encouragez le reste de l'équipe à se comporter de même et n'autorisez jamais le sorcier à sortir de son rôle sur ce sujet. Exigez des réponses jeu de rôle de vos PJ sorciers pour toutes les questions qui portent directement sur la magie : peut-être de longues descriptions indigestes de raffinements théoriques et détails rituels, ou bien, au contraire, des esquives du type "tu ne pourrais pas comprendre un arcane hermétique," "Moi-même, il m'a fallu étudier pendant des années pour saisir ce point".

Comparé à d'autres jeux, **Warhammer JRF** est plutôt faible en télépathie, téléportation, changement de forme, résurrection et quelques autres classiques de la magie. Il n'est pas non plus très fourni en sorts destinés spécifiquement aux aventuriers. Cela dit, la plupart des mages sont des érudits, des savants, qui n'ont pas la moindre idée de ce que peuvent être les besoins d'une équipe d'aventuriers. Les quelques sorciers qui arpentent l'Empire en quête de gloire n'ont ni le temps ni les ressources nécessaires pour inventer de nouvelles magies.

Ces limitations sont déterminantes pour l'ambiance : si vous voulez mettre en place votre propre système de pouvoirs psioniques pour votre campagne **WJRF**, réfléchissez soigneusement à l'impact de ces nouveaux pouvoirs sur le cadre général. Le monde de Warhammer est empreint de méfiance ; les voleurs de pensées intimes et de secrets deviendront immanquablement l'objet d'une nouvelle paranoïa. Des guildes et des sociétés secrètes naîtront pour combattre ou encourager ces pouvoirs. Les répurgateurs ne manqueront pas de s'y intéresser et un commerce florissant de charmes et de sorts protecteurs – certains pourraient réellement fonctionner – va se développer.

Si vos joueurs entretiennent des idées fausses sur la magie, ils ne prendront pas les bonnes décisions quand ils seront confrontés à vos PNJ sorciers. S'ils ne sont pas eux-mêmes enchanteurs, c'est bien normal puisqu'ils ne sont pas censés appréhender clairement les capacités des magiciens. Si, en revanche, l'équipe comprend des sorciers raisonnablement compétents, ils devraient avoir une assez bonne idée de ce que peut faire et ne pas faire un mage hostile. Il vous est toujours très facile de les surprendre, mais leur réaction en cas de surprise devrait être : "Pourquoi n'y a-t-on pas pensé?" et non "C'est pas juste ! C'est contraire aux règles !"

Surprendre vos joueurs est souvent une bonne idée. Il n'y a rien qui inquiète plus un groupe de personnages qu'un sorcier mauvais utilisant des sorts dont personne n'a jamais entendu parler. Si les PJ pensent qu'ils ont réussi à coincer Cordula la sorcière folle et qu'elle disparaît soudain dans un éclair fracassant, ils seront plus enclins à prendre au sérieux sa prochaine visite. Une ennemie qui use de sorts inconnus et dispose de moyens de fuite imprévisibles mérite d'autant plus de respect que rien ne dit qu'elle ne va pas apparaître un jour au milieu d'eux dans le même éclair fracassant. Vous, le MJ, savez bien que son Joyau de Téléportation du Dernier Recours est maintenant sans pouvoir, mais pas vos joueurs.

Cela pourrait être considéré comme de la "triche", mais tant que vos joueurs sont contents et pris par l'histoire, il n'y a pas de mal à tordre ou à ignorer les règles. Ces dernières ne sont là que pour vous aider à prendre vos décisions, pas pour vous empêcher de diriger la partie à votre guise.

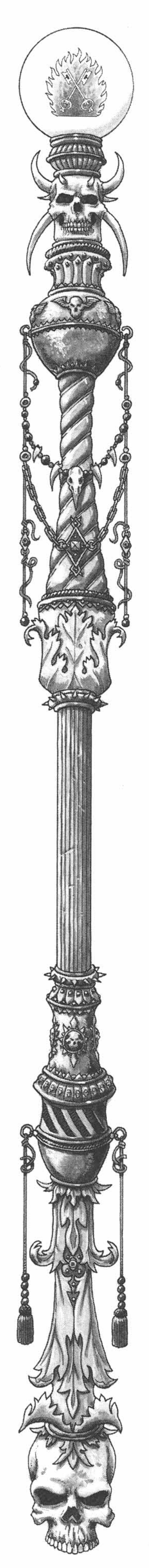
Campagnes et Magies Nouvelles

Ce livre contient tant de nouveaux éléments qu'il est possible que vous jugiez nécessaire de modifier en conséquence vos scénarios **Warhammer JRF** avant de les inclure dans votre campagne en cours. Pour l'essentiel, cela ne devrait pas poser de problèmes. Les magies nouvelles sont en grande partie issues de lieux et de races extérieurs à l'Empire ; il est peu probable que les PJ aient pu les rencontrer au cours de leurs pérégrinations. Les nouveaux sorts et objets magiques s'insèrent facilement dans un monde où les mages s'activent sans répit pour créer de semblables nouveautés. Les nouvelles carrières peuvent s'ajouter aux anciennes de la même manière. Aucun personnage n'est censé tout connaître sur un sujet, surtout quand celui-ci s'entoure d'autant de mystères que la magie. Une école de magie dont on n'a jamais entendu parler est un sujet de curiosité, pas de stupéfaction.

La magie de Couleur est, quant à elle, contrôlée par le gouvernement impérial et ses pratiquants plus rares, sont mieux protégés et plus étroitement surveillés que la noblesse. De tels individus ne risquent guère de fréquenter la racaille aventurière, et quand ils ne sont pas engagés dans des affaires militaires, ils sont trop heureux de rester dans leur école pour enseigner et poursuivre leurs recherches. Les PJ peuvent connaître l'existence des collèges de Couleur et leur rôle dans le monde, mais vous n'avez pas à en faire des éléments réels du jeu tant que votre campagne ne l'exige pas.

Certains individus puissants peuvent, cependant, nécessiter modifications et mises à jour. Quand des scénarios **WJRF** incluent des sorciers, hésitez pas à prendre en compte les nouveaux sorts et les carrières décrits dans ce livre, tout en gardant à l'esprit que ces nouvelles magies sont plutôt rares et que seuls les plus puissants magiciens y ont généralement accès. Les batailles entre sorciers susceptibles de raser des cités entières ne doivent pas devenir monnaie courante, ni même intervenir plus d'une fois en fait.

Les restrictions imposées aux activités magiques sont une tout autre affaire. Utiliser ouvertement la magie, dans une auberge de village ou en pleine rue passante, attire inévitablement l'attention. Et l'attention de certains peut poser problème. N'importe quel personnage officiel peut demander à voir la licence d'un sorcier ; cela comprend la garde, les représentants des religions officielles, les autres sorciers, les répurgateurs autorisés et les nobles. Un sorcier incapable de prouver qu'il est en règle risque à tout moment d'être arrêté, emprisonné, jugé et sans doute sévèrement puni dans les plus brefs délais. En toute honnêteté, un PJ devrait toujours pouvoir répondre à la première demande de ce type en produisant le vieux parchemin usé établi par son maître ; par la suite, il faudra prendre en compte les voleurs, les cabales, la malchance, etc.



La Magie au Cœur de l'Histoire

Ce livre contient suffisamment d'idées pour agrandir, approfondir et renforcer le rôle de la magie dans votre campagne **Warhammer** actuelle, mais il peut aussi inspirer des aventures très différentes, des aventures qui auraient la magie comme thème central. Voici quelques idées d'intrigues pouvant servir de bases à des digressions sur des scénarios existants ou à une campagne complète.

Les diverses écoles de magie du Vieux Monde se jalousent et luttent ouvertement et secrètement pour la prééminence académique ou politique. C'est particulièrement le cas à Altdorf, où l'accès au sommet de la hiérarchie d'une école impériale est plus une question de diplomatie que d'ancienneté ou de talents magiques. À l'intérieur même d'une école, les rivalités pourraient devenir si intenses qu'elles forceraient les PJ, en tant qu'alliés, mercenaires, etc., à prendre parti – alors même que leur équipe ne compte peut-être aucun mage.

Dans une histoire simple, les personnages pourraient travailler pour le compte d'une des écoles (à la recherche d'un grimoire abscons, signalé dans une tour en ruine, par exemple) quand ils découvrent que plusieurs autres ont envoyé leurs agents, représentants ou mercenaires suivre la même quête. Si tout le monde garde jalousement ses secrets, les aventuriers risquent de supposer qu'ils ont affaire à des sectateurs du Chaos et de ne comprendre que trop tard qu'ils ont tué quelques membres renommés de l'école impériale d'illusionnisme et un sorcier d'Or de haut rang bien introduit à la cour impériale.

Autre possibilité : une campagne où tous les PJ pratiquent la magie sous une forme ou une autre. Ils appartiennent peut-être tous à la même école méconnue et ont décidé de faire ensemble leur année de compagnonnage et leur tour de l'Empire. Cette union sacrée pourrait avoir son origine dans leur maître commun, mort dans des circonstances bien mystérieuses mais qui n'ont pas troublé les répurgateurs – les PJ sont d'évidence coupables à leurs yeux. Pour se mettre en jambes, nos suspects pourraient commencer par trouver le véritable coupable, puis réunir suffisamment de preuves pour faire éclater leur innocence – des buts bien ambitieux pour des vagabonds sans licence.

À l'inverse, il peut être intéressant de créer une équipe de personnages qui détestent ou redoutent particulièrement toute magie illicite. Répurgateurs et exorcistes, apprentis congédiés, prêtres de Sigmar, de Véréna ou de Mórr, guerriers pleurant leur famille massacrée par un mage renégat, agents cachottiers de la Reiksguard armés d'instructions clandestines, la liste des possibilités est longue. Un tel groupe aurait pour mission centrale de poursuivre et détruire les magiciens malfaiteurs ou alliés au Chaos, mais les divergences d'opinion sur les méthodes pourraient créer toutes sortes de situations intéressantes. Imaginez les discussions et disputes entre les PJ qui veulent respecter les lois de l'Empire, ceux qui ne respectent que celles de leur temple et ceux pour qui la destruction des outils des puissances noires prime toute autre considération.

Enfin, les lois sur les licences de sorcellerie peuvent fournir toutes sortes de ressorts d'intrigues. Des sorciers – aussi bien parmi les PJ que les PNJ – se retrouvent souvent obligés de dissimuler leur identité pour que les autres personnages ne découvrent pas leur profession. Il peut y avoir à cela un tas d'explications. Les différentes parties de l'Empire ne considèrent pas la magie de manière identique ; un nouveau duc ou un juge peut soudain imposer des règles nouvelles aux sorciers qui prétendent opérer dans sa juridiction ; un changement d'humeur à Altdorf peut se traduire par une réécriture des lois gouvernant les actions des sorciers et celles de leurs adversaires.

Dernière suggestion, vous pourriez mettre les PJ en contact avec une organisation clandestine concernée par la magie : culte ou société secrète. Les possibilités qu'offre une telle organisation sont nombreuses : un accès supérieur à diverses connaissances et ressources, une bonne excuse pour réunir l'équipe et modifier librement son effectif et plus généralement une explication susceptible de couvrir toutes les aventures décousues dans lesquelles se jettent immanquablement les aventuriers. Il y a bien sûr le revers de la médaille. Les membres un peu doués vont très vite recevoir des ordres de leur supérieur allant à l'encontre de leurs propres intérêts, de leurs idéaux, voire de leur instinct de conservation. Les choses deviennent encore plus intéressantes quand un seul PJ est membre. Quand ses deux allégeances s'opposent, le personnage avoue-t-il sa situation au reste du groupe au risque de soulever la fureur de ses supérieurs (voire celle de ses compagnons) ou se met-il à agir étrangement en espérant que ses équipiers se montreront tolérants ? De telles complications peuvent donner de l'intérêt au plus banal des personnages.

N'hésitez pas à introduire de nouveaux éléments : nouveaux type de magie, écoles sans adresse fixe, sectes à l'intérieur même des organisations existantes, recherches qui bouleversent tout ce que les PJ savent sur la magie, lois nouvelles sur le lancement des sorts ou même changement du régime des vents du Chaos qui affecterait tout le fonctionnement de la magie. Vous êtes le seul qui sache vraiment ce qui peut marcher dans votre campagne ; si vous n'aimez pas une des idées développées dans ce livre, inventez autre chose.

Un Dernier Mot

L'histoire de la magie dans le Vieux Monde commence réellement avec le Chaos et le sacrifice des elfes hauts. Les sorciers les plus pessimistes croient que l'histoire va boucler la boucle, et qu'il faudra la prochaine fois un sacrifice encore bien pire pour maintenir le Chaos à distance – si une telle chose est encore possible.

Les sorciers ne pourront jamais purger leur art des traces de Chaos qui le polluent. Même s'ils se croient eux-mêmes immunisés contre sa séduction, ils savent bien que d'autres ne seront pas aussi prudents. Plus un sorcier devient puissant et compétent et plus il est surveillé. Il devient une cible pour ses rivaux, bien sûr, mais aussi pour les kidnappeurs, les politiciens, les clercs et les voleurs qui se prennent à rêver de la valeur potentielle de chacun de ses objets. Et pire que tout cela, il y a le Chaos, insidieux, inévitable. L'essence même de la magie est issue du Chaos et, qu'ils admettent ou non, chaque sorcier le porte en lui.

La magie est le pouvoir. Mais le prix à payer est terrible.

Liste des Sorts

par catégorie

Magie des Alchimistes

Niveau 1

Niveau 3

Magie de Bataille

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Magie du Chaos

Sorts de Nurgle

Sorts de Tzeentch

Sorts de Slaanesh

Magie de Couleur

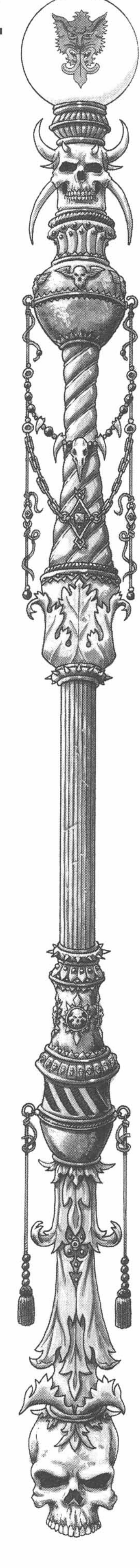
Magie d'Ambre

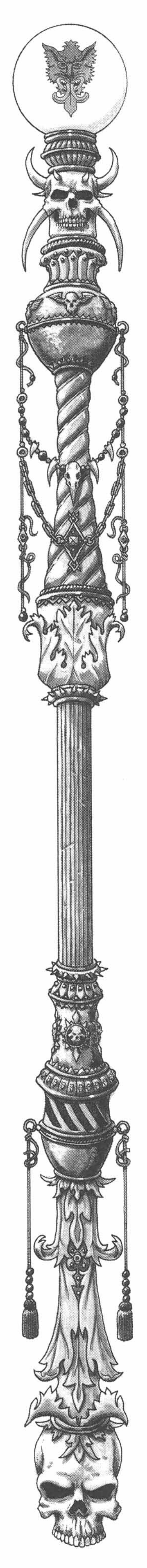
Niveau 4

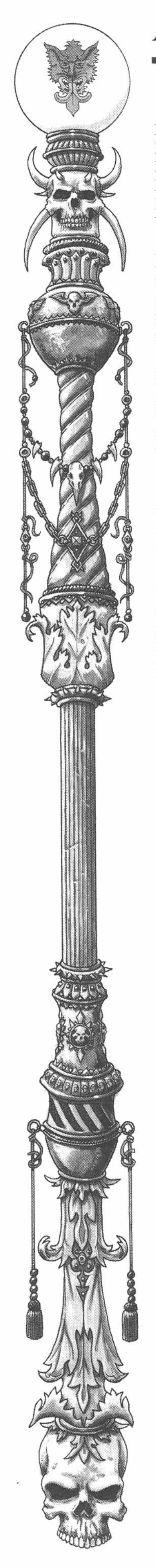
Niveau 5

Magie d'Améthyste

Niveau 4

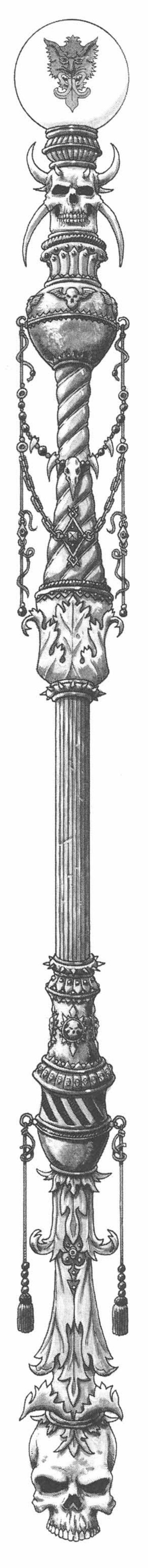


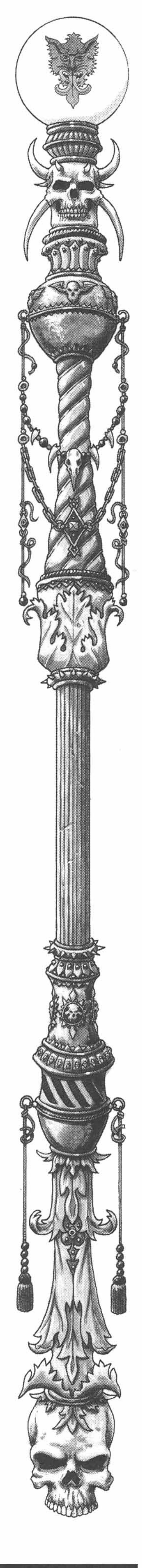


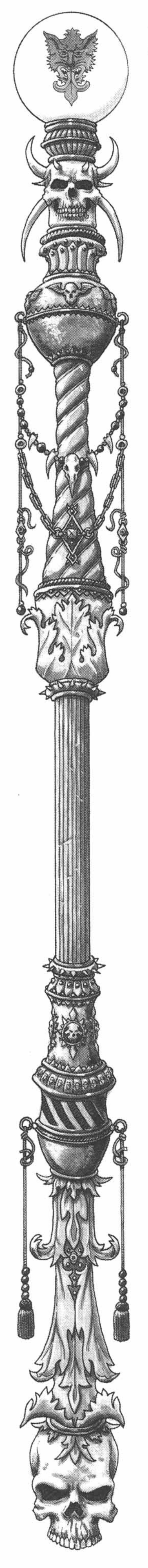


Liste des Sorts

dans l'ordre alphabétique







Les Royaumes de la Sorcellerie

LA MAGIE EST UN POUVOIR OBSCUR, QUE DES SORCIERS ONT FORGÉ À PARTIR DES VENTS DU CHAOS. *Ils sont nombreux à utiliser la magie, des érudits des riches et puissants Collèges de Magie d'Altdorf, des grands magiciens elfes d'Ulthuan et des forgerons des runes du peuple nain aux misérables sorciers autodidactes des taillis ou aux très secrets espions illusionnistes. Personne n'en est le maître; tous ressentent le poids de son ombre terrifiante.*

Les récompenses de la magie sont tentantes – puiser dans la force infinie des quatre éléments, transformer le plomb en or, et même maîtriser les étoiles pour les plier à sa volonté – mais les risques sont élevés. Les peuples du Vieux Monde redoutent la sorcellerie; et ses liens avec les croyances les plus sombres, les cultes interdits, la nécromancie et la démonologie font de ses utilisateurs des cibles pour les répurgateurs et les exorcistes, qui pourchassent les enchanteurs illégitimes et les font brûler sur le bûcher.

Les Royaumes de la Sorcellerie, ce supplément tellement attendu pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique, est un guide complet de la magie du Vieux Monde. Cet ouvrage comprend un historique approfondi de la magie dans le monde de Warhammer, de nouvelles carrières pour les magiciens humains et non-humains, des niveaux d'expérience supplémentaires pour les carrières existantes et des informations sur la magie des orques, des skavens et des adorateurs du Chaos. Il inclut des centaines de nouveaux sorts, de nouveaux objets magiques et des règles permettant d'en créer davantage, plus des informations sur les Collèges de Magie, les runes, les familiers, les nouvelles créatures magiques, et des règles régissant de nombreux aspects de la sorcellerie.

46,20 € - W 024



9 782740 802298

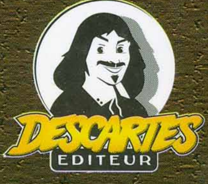
Made in Portugal

ISBN : 2-7408-0229-3

Un supplément magique pour



SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP® Ltd NOTTINGHAM



Sous licence de GAMES WORKSHOP Ltd.
"Warhammer" et "Games Workshop" sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. utilisées sous licence
Édition Française :
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15